平成元年9月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻第9号通巻36号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト





特集 大阪が主役でんがな（関西弁）!!

OSAKA AMUSEMENT FESTIVAL '89

決定！ゲームズチャンピオン／ゲーメスト編集部大阪へ行く
やる気満点！ ニューゲーム

攻略やります!!
★プラスアルファ★スーパーモナコGP
★ウイロー★ダートフォックス★大旋風
★オメガファイター★天地を喰らう

ニューゲーム 君のハートを狙い撃ち!!

大阪'89AMショー人気No.1ゲーム
撃ちまくれよけまくれ!! モビちゃん出没
エリア88

竜を駆る君は若き帝王
ドラゴンブリード

闇の遊撃手は君だ！
ナイトストライカー

イカすパンク天国
クライムファイターズ

実況放送つき本格派
スーパーバレーボール

君は何度死ぬ!?
シークレットエージェント

魔物退治!! ゴースト○スター
ホラーストーリー

迫力満点!! まさにリアル!!
ジャンボ尾崎スーパーマスターズ



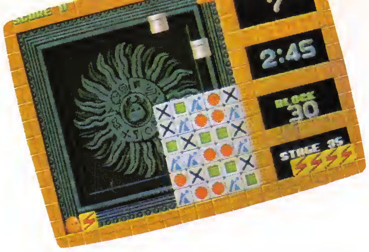
短期集中連載
ゲームサウンドのつくり方
覆面開発者N氏

MTJ水谷潤の
ゲームデザイナー入門

忘れた頃にやってくる雑君保父
ゲーパロコミック

ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせヒットゲーム
ヒットゲームベスト10

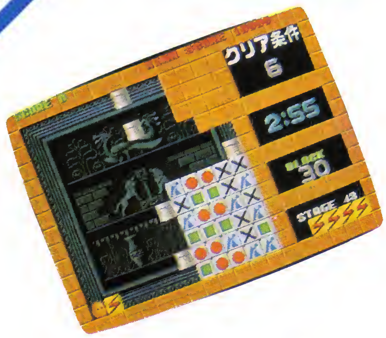
9 Sept. 1989
500yen（本体485円）



あっ、このふるえ、フリップルのしわざ。



FLIPULL™
AN EXCITING CUBE GAME
フリップル

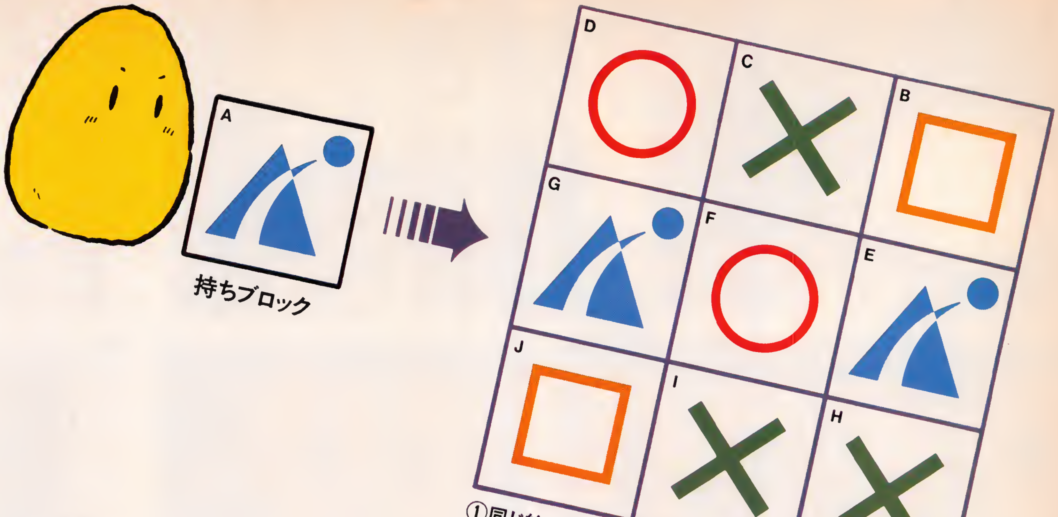




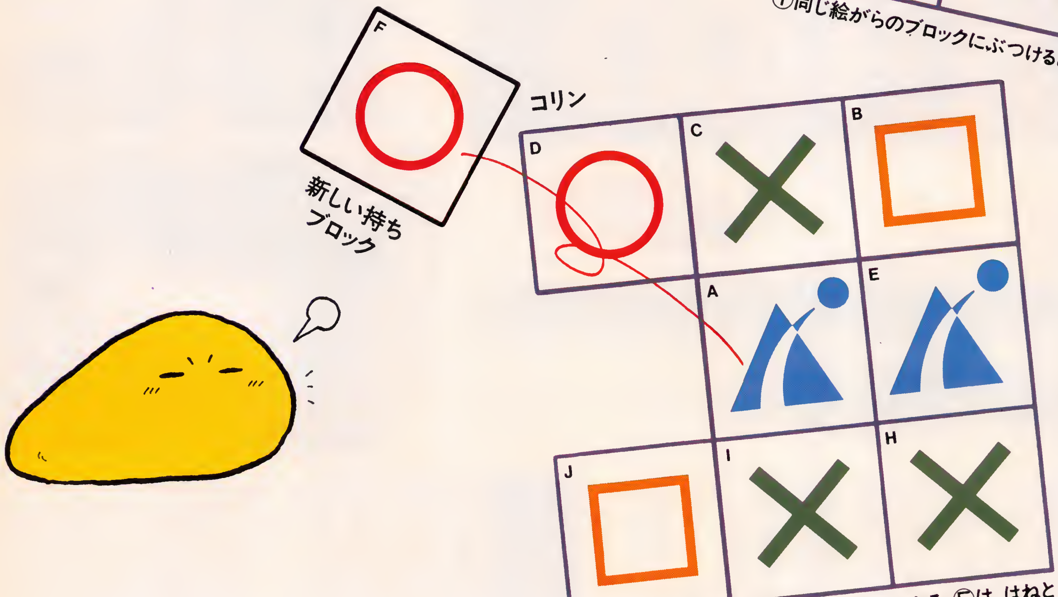
ドキドキしました。どうしたらいいのか。ハラハラしました。時間はせまってくるし。でも、私がいけなかったんだと思います。だって、あんなに興奮させるから。あっ、また、○×□◢になりそう…。想像以上にフリップル。パニックするのに、きもちのいいゲームです。

タイトーイメージキャラクター：岩井由紀子（ゆうゆ）

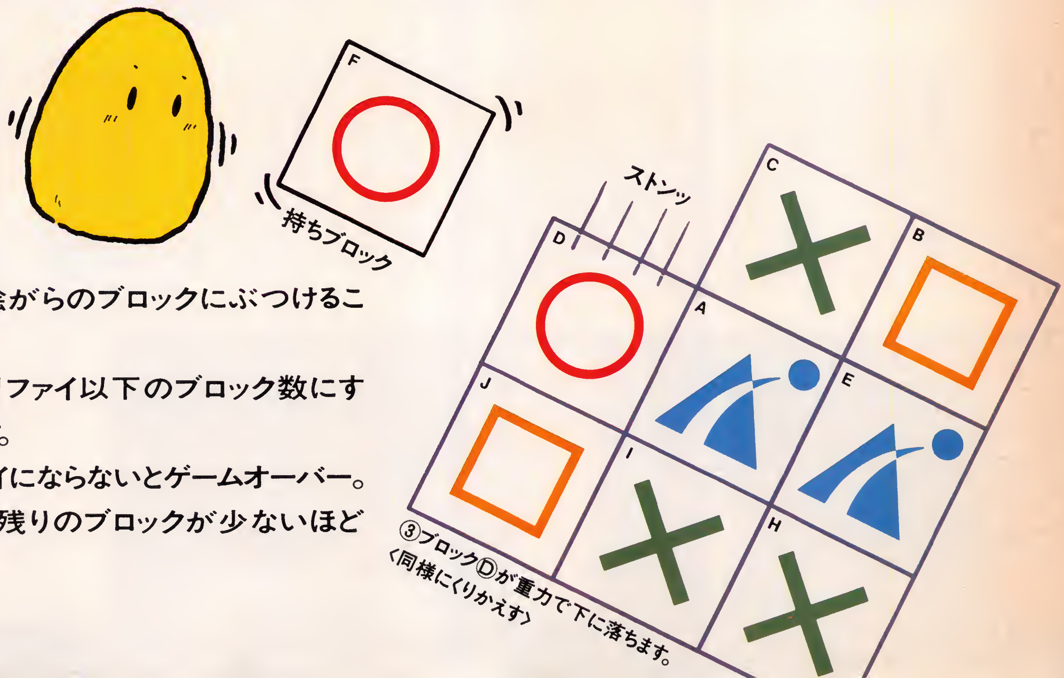
株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-222-4888



①同じ絵がらのブロックにぶつけると…。



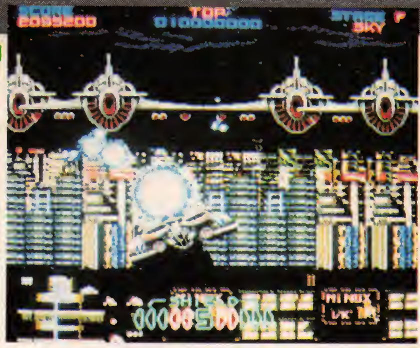
②ブロックⒼが消え、さらに次のⒻにぶつかる。Ⓕは、はねとばされて、新しい持ちブロックになります。



③ブロックⒹが重力で下に落ちます。
〈同様にくりかえす〉

ゲームの概要

- ●持ちブロックを、それと同じ絵がらのブロックにぶつけることにより消すことができます。
- ●Time Overするまでにクオリファイ以下のブロック数にするとステージクリアとなります。
- ●Time Over又は、クオリファイにならないとゲームオーバー。
- ●残りのタイムが多いほど、又残りのブロックが少ないほど高得点になります。
- ●ブロックは4種類です。



横一線に迫ってくる敵のヘリ。早めに倒してしまいましょう。



迫るシャッター。数はそんな多くないぞ。



どっかで見たようなベクトルボール。ニンジャ!?レインボー!?

ストライカー STRIKER



ギガットの親せきかい!?（ジョーダン）



寺院のシーンで出現するだるま落としロボット。動きを見切れ！

ちょっぴり紹介！

T.J.

大阪'89AMショーでは発売用の筐体も発表されて

期待㊅ゲームだぞ！

大阪'89AMショーでは、ロケテスト用の黒い筐体とはうって変わって、未来感覚あふれる白い筐体で登場した3Dシューティングゲーム「ナイトストライカー」。

さて、今回は前回の紹介にひき続いて、最終エリアとエンディングをちょっとだけ紹介しよう。

但し、ここに紹介するものはほんの一部にすぎないので、自分でプレイしてすべてのエンディングまで見てほしい。グラフィック、サウンドにはかなり力がはいっているので見ごたえは十分あるぞ。

ストーリーの㊙公開も…

このゲームはデモプレイ時やエンディングでストーリーが流れます。（英語ですが）これが小説っぽくてたいへんよい！

とりあえず、今回は要約したデモプレイのストーリーを載せてみました。読者の希望が多い場合は、エンディングのストーリーも㊙公開する予定なので、どんどんリクエストしてほしい！

…行方不明となっていたレーザー光学の世界的権威、リンドヴェリ＝マスカ博士が、東洋を拠点とする謎の組織に愛娘と共に捕らわれていることがわかった。しかも、近年アジアで多発するテロ事件と何らかの係わりがあるらしいのだ。

国連特務機関情報部は事件の詳細を探るために諜報員を派遣。だが、帰ってきた者は1人としていなかった。わずかに（その組織が）秘密工場で特殊な兵器を開発してるらしいという情報だけは手に入ったが…。

事態の重さを知った特務機関長官ディック＝ダグラスはマスカ博士を救出し、組織を壊滅すべく、特別行動隊に出動を命じた。

歴戦の勇士を集めた選りすぐりの精鋭達。特殊な装甲車を操り、不可能と呼ばれる作戦を次々と成功させる最強のコマンド――。

それが国連特務機関特別行動隊、通称・ナイトストライカー…。

ホーミングレーザーは標準装備

前号で、ホーミングレーザーが使えるという事を書きましたが、実は標準装備でいつでも使うことができるのです。

やり方は簡単。レバーを入れると同時に攻撃ボタンを押すだけ。こうすると、レバーを入れた方向約45度にいる一番近い敵に弾が誘導して飛んでいってくれるのです。

但し、レバーに付いているトリガーボタンに関しては、レバーをいくらいれても誘導弾にはなりません。コントロールパネルのレバーの左右に1個ずつ付いている攻撃ボタンでのみ、誘導弾になります。

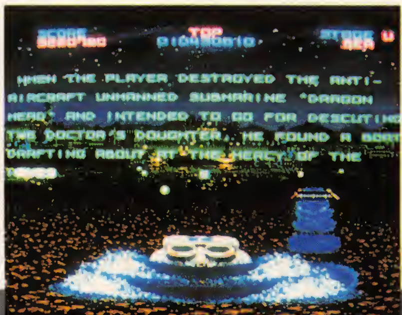
具体的に使用例を挙げると、トンネル地帯のようにせまい区域にわんさか敵に出てこられた場合、レバーを横にガチャガチャやりながらトリガーボタンを押しっ放しにして、左右の攻撃ボタンを連打すればいいのです。

あっと驚く最終エリアは？

P・Q・R・S・T・Uの各最終エリアでは、自機に何らかの変化があり、中には強力な武器が付くものもあります。

ちなみに開発の人が一番難しいゾーン（ダライアスのPとLにあたるゾーンですね）はUゾーンだ／と言っていましたので、勇気のある人は一番右のルートで行ってみましょう。（面が難しい代わりにエンディングもとてつもなくすごいものになっているぞ。）

そして、謎が謎を呼ぶSゾーン。真の親玉が君を待っている…。（ロボットは影武者なのだ）。



エンディング①。開発が力を入れた水しぶきをとくとごらんあれ！



エンディング②任務を遂行したナイトストライカー。水面に映える爆発が美しい。

NewGame
君のハートを狙い撃ち!!

NIGHT（ナイト）



ガンOム最終話のアムロプレイただいま参上!



レイメイズのぢいちゃんを助けだせぇ!(ホント)



おぉっと自機がモビルアーマーに変型したぞっ!!



これがこのゲーム最大の敵「誘導弾」だぁ!

最終エリアも

点稼ぎシークレットテクニック

ここで、点数稼ぎ大好き人間に朗報!

実はこのゲームには様々な隠れテクニックがあり、通常では出せない高得点を得られるようになっています。

見つけた者が勝つ!ではあまりにも不公平なので、1つだけ特別にヒントをあげます。(最低でも100万点は入り、最高で3200万点までは入るそうです。)

ヒントは自機のダメージに関係ある、ということです。

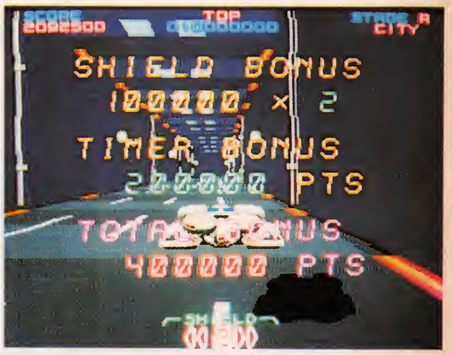
2面に行きたい人の為に

この号がでる頃にはもう発売されていると思いますが、どうしても1面がクリアできない、という人の為にいい事を教えましょう。

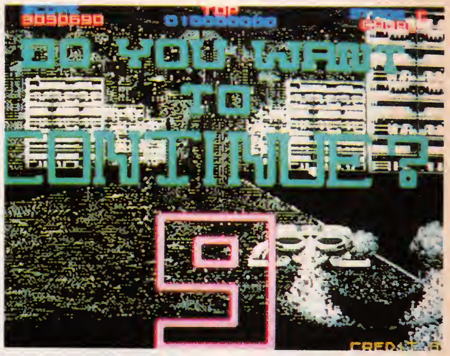
一番最初に地面に位置しているタンクがだす弾をよけて倒した後に、ある位置に自機を移動させておくと、ボスまでダメージをくらわないで行く事ができます。(大ヒントだよ!)

あと、誘導弾の基本的なよけ方ですが、画面の一番上でぎりぎりまでおびきよせてスクロールアウトさせてしまう方法と、小さい円を描いてやりすごす方法と、画面上からジグザグに下に降りていってかわす方法があります。最初は厳しいかもしれませんががんばってください。

またお会いしましょう。



タイマーボーナスはボスを早く倒せば高くなるぞ(画面左下に表示)。



「死んでからボスを倒した時はむなしい…」開発者談。インタビューも見てね。



かっちょいいネームデモ。デモは他にも一見の価値ありのものがたくさんあるぞ。



NIGHT STRIKER

吹きあれる風俗の嵐

CRIME FIGHTERS™
クライム　ファイターズ

キャラクターズ & 珍場面集



1面ボスのクレイジー！アナーキーだぜ。バットより頭突きが痛そ――だ！



よせってばバカ！人がみてるだろ!!じゃなくてあーパンツまでさげちゃってもう。



よく見ると最終ボスも背景にいるのだ。



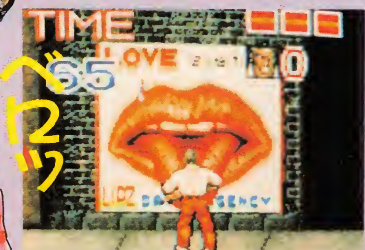
非常にイカスかんばんなのだ。部屋にほしい。



軍隊くずれのブル！ばかでっかいコンバットナイフが、切れそーだなっ。



見るからに汗くさそーなオヤジだ。ワキガがききそー。



うぉーナメられちまったぁ。ひーもっと。



とってもいか天なパンクス。ちゃんとコーラとクスリだけのんでなきゃこうはなれないぞ。





……こ、こ…これはっ…痛い!!



おやぜんじさんがねてるぞ。ちがうかな？

アツいぞ！ヤバいぞ！イカレてるぞ!! シカゴが舞台の格闘ゲーム、出てくる奴らもみんなミョーだ!! ゲイにパンクに女王様、見てて爆笑まちがいなし！ このページをみたらすぐゲーセンに行って、2人でやらなきゃ本当じゃないぞ。ブッとばせ!!ケリを入れろ!!!



イージーライダーな暴走族だ。時代遅れだとお!?気にしてんのに。



「強いですねダンナ！助太刀しますぜっ!!」
「お、おまえな～～」



足かまれたー、イタイよイタイよー。



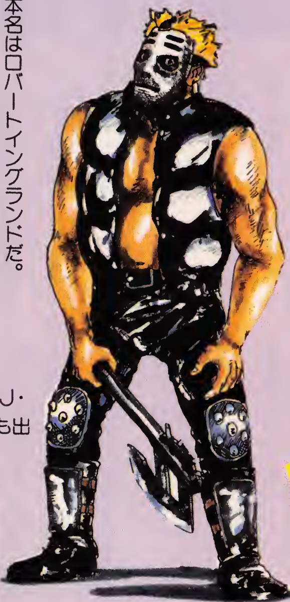
あひー今度は犬にまで！腰の動きは一見の価値あり!?



1、2、フレディが来るぞ～っとな。

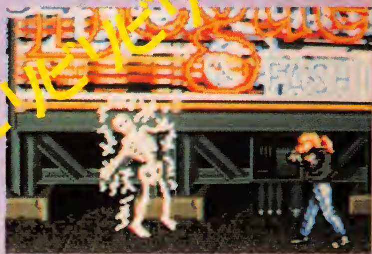


本名はロバートイングランドだ。帽子とシマのセーターは墓に忘れてきちまった。ツメが両手?



ジェイソンもどきのJ・Jだ。「ブロブ」にも出てたぞ。超バカ！





はァシービレちゃったシービレちゃったよぉー♪



サクッとさす！この快感がたまらない。



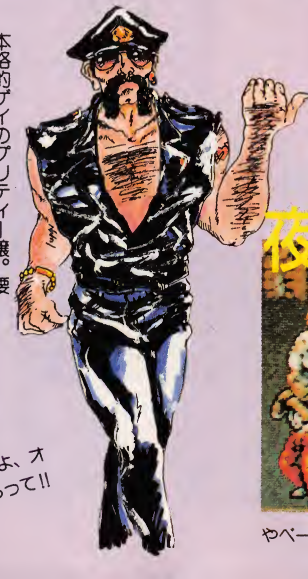
チェーンソーは90年代の対人武器だ！バラしてやるで———っ!! ひょほ———っ!!



テキサス・チェインソー・マサカー!!



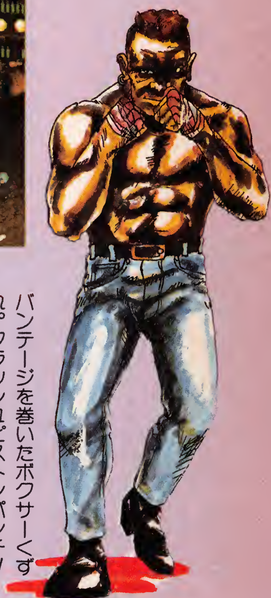
この人平らになってるよ、オイオイ味方もひいてるって!!



本格的ゲイのプリティー嬢。腰の動きは秒速40回を超えるぞ!!



やべー早く原稿かかなきゃ…なんだ、人違いか。



バンテージを巻いたボクサーくずれ。フラッシュピストンパンチ!!

ビデオシステムのスポーツシミュレーションゲーム第1弾！

SUPER Volley ball™

NewGame
君のハートを狙い撃ち!!

スーパーバレーボール

©ビデオシステム



タイトル画面

キミの手で勝利を！
優勝をするにはキミの力が必要なんだ!!

キャラクターがよく動く

ビデオシステムより初めてのスポーツゲーム「スーパーバレーボール」が登場！

とにかく、キャラクターが細かく動くものだから、アニメーションのようにリアルに見えてくるわけです。

操作方法もわかりやすくていいし、スポーツゲーム特有の2人同時プレイも可。

色々な攻撃方法があるので変化にとんだ画面でゲームを楽しむことができるのに加えて、更には選手個人別のデータが登録されているので、選手の特性をうまく使って、プレイを進めることも可能です。

操作系はジョイスティックとボタン2個

操作系はジョイスティック（4方向）1本に、ボタン2個で、左側のAボタンがHITボタンでサーブ、スパイク、レシーブを行ない、右側のBボタンがBLOCKボタンでブロック、トスの切りかえを行ないます。

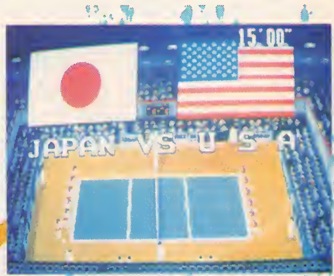
ジョイスティックでは、選手の移動とコースの打ち分けを行ないます。

さらにおもしろい2人同時プレイ

2人用プレイはプレイヤー対プレイヤーの対戦です。

負けている方が点差に応じて強くなる「接戦機能」付きですので、一方的な試合にはならないと思います。

5セットマッチは時間制限があります。コインを追加し、コンティニューすると残り時間が増えます。



さあ、日本対アメリカの試合開始だ！

多彩な攻撃方法と操作方法

●ノーマル攻撃
タイミングが取り易い。
◇操作方法…レシーブの時、レバーはそのままにして攻撃を続ける。

●オープン攻撃
強力なスパイクが打てる。相手のブロックを吹っ飛ばすかもしれないぞー！
◇操作方法…レシーブの時、レバーを上に入れてレシーブする。

●クイック攻撃
素早い攻撃が出来ます。
◇操作方法…レシーブの時、レバーを下に入れてレシーブする。

●時間差攻撃
1人がオトリジャンプをして、2人目が打つ。相手ブロックを惑わして攻撃します。
◇操作方法…クイックトスの時、Bボタン（BLOCKボタン）を押す。

●バックアタック
相手の意表をついて、後衛がスパイクをします。
◇操作方法…オープントスの時、Bボタンを押す。

●フェイント
相手ブロックの頭上を山なりのボールで超えます。
◇操作方法…スパイクの時、レバーを上に入れます。

●特別攻撃
稲妻サーブ、超天井サーブ、回転レシーブ等があります。
◇操作方法…㊙です。

選手個人データ登録

野球ゲームではもうおなじみの選手個人データを、この「スーパーバレーボール」にも取り入れています。

スパイクの強力な選手、レシーブの上手い選手、サーブの上手い選手、ブロックの上手い選手等、個性豊かです。

よく動くキャラクター

とにかくよく動くんです。今までのバレーボールゲームでは打つタイミングのみで、低く、高くボールをコントロールするだけでしたが、このゲームではなんとジャンプサーブをしたり、スライディングレシーブをしたりするのです。これはもう見てて迫力があるし、ゲームを盛り上げる要素にもなります。

「音」にも注目！

「音」という表現をしましたが音が面白い！ビシッ！バシッ！ってリアルな「音」がします。臨場感タップリですね！

（ずる）



バックアタ―ック！



これがスパイクサーブ。



君のサーブからプレイスタート！



おおっとブロックを越された！



とっても打点が高いスパイクだ。



２人による時間差攻撃。



今度は前ジャンプ！



後ろへジャンプ！とどくか！



コロコロ、はたしてボールをとれたかな。



３枚ブロック成功！しかしとられた！



タイミングを合わせてレシーブ。



うまくうけたつもりだが…。



痛いよー。さと起き上がらないと…。



バーーーン！顔面にくらった、いてーーっ！



パシッ！と、とれん！



よくやったわね！はいタオル♡



何やってんだ、おめーらは！



試合終了。しくしく。勝った方はうれしそう。

PONY CANYON

SCITRON

見たい人に、ぜんぶ見せてあげる♥

マージャン ギャルズ グラフィティ VOL.1
電脳美少女図鑑





ゲームセンターの「麻雀ゲーム」に登場するギャルの悩殺ポーズをバッチリ収録。あと1枚が脱がせないキミ！ このビデオで日頃のウップンを晴らそう。30分まるごと人気麻雀ゲームのカワイコちゃんばっかり！



ピチピチ麻雀ギャル大集合！

♥「花のももこ組」(日本物産)、「麻雀殺人事件」(日本物産)、「麻雀クリニック」(ホームデータ)、「麻雀学園」(ユウガ)、を中心に、ピチピチギャルを収録！

♥なつかしの「ジャンピュータ」をはじめとした、かつての名作麻雀ゲームも収録！

新発売！

30分／カラー／Hi-Fiステレオ
VHS：V28X1890 β：X28X1890

¥2,800

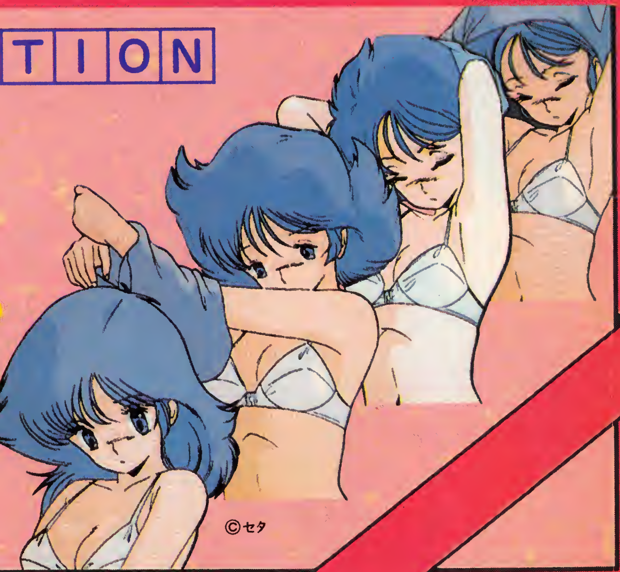


レコード店・ビデオ店でお求めください。店頭にないときはお店で注文するか、本誌『ゲーメスト』の通販でどうぞ。

INFORMATION

マージャン ギャルズ グラフィティ VOL.2

ナント、もう第2弾発売決定だっ!!



大ヒットゲーム『スーパーリアル麻雀PII／PIII』、アダルトな雰囲気の『テレフォン麻雀』『スキャンダル麻雀』を中心に、大興奮シーンを選んで収録！

30分／カラー／Hi-Fiステレオ

¥2,800 9月21日発売予定！

VHS：V28X0007

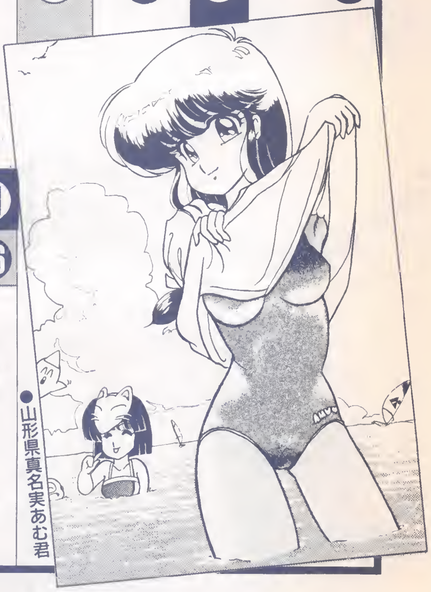
表示価格に消費税は含まれていません。

SCITRON & ART INC. 〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号 サイトロン・アンド・アート㈱ TEL.03-498-7273

PONY CANYON INC. 〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル ㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部 TEL.03-221-3151

CONTENTS





●山形県真名実あむ君

スーパーモナコGP

ドライコースを勝ち抜き ずるずる ウエットコースへ進む方法

予選編

オートマチックタイプ、4速タイプ 7速タイプ全てを紹介！

通過ラインは5位がボーダーライン

ウエットコースへ進むためには、ドライコースで3位以内に入らなければならないし、その3位内に入るためには、予選通過順位が5位以内でないとかなりきびしい。

とにかく敵車が速い！この設定がレーシングバトルを面白くする反面、プレイヤーに対して難易度を上昇させ、正確なテクニックを厳しく要求することになる。

また、ドライバーズポイントにおいても、速く走って、順位がよければ、ポイントも高くなってくるが、ミスをすれば減点されるので、高ポイントを狙うとすればミスは許されなくなる。

予選通過順位が5位ぐらいだと、スタートしてすぐ3位までは上がれる。がしかし、その順位をキープしなければ、後続車がバカスカと抜いていく。ブロックをして順位を守らなければならないのだ。

前置きはこのぐらいにして予選レースの攻略に入りましょう。

初心者はまずオートマチックから

オートマチックの場合は、シフトに関して何も言わなくていいので、特に触れません。

まず、スタートしていく。スタートしてグングン加速していく。すると緩る



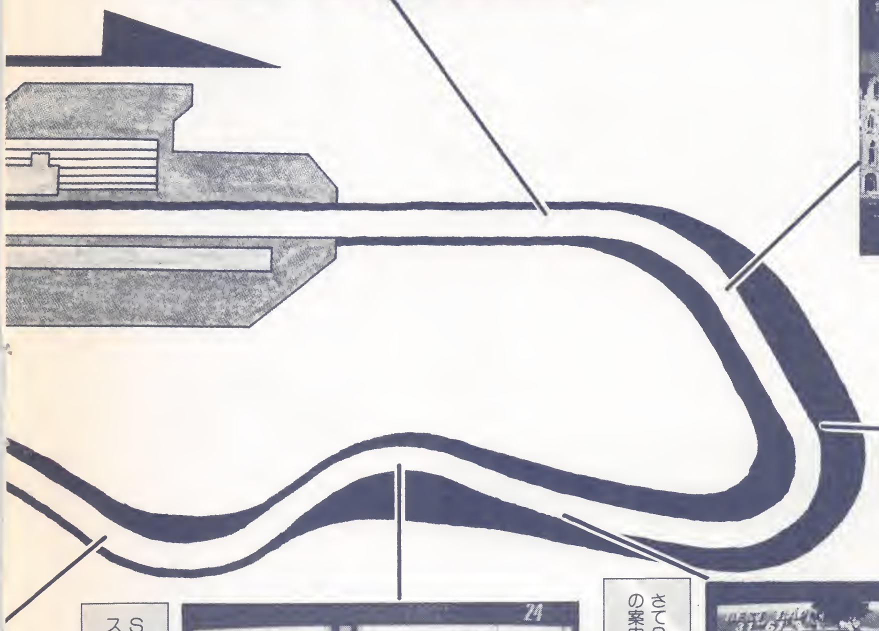
スタートしてしばらく走ると右へのコーナーの案内がでる、看板のカーブの具合はもちその感じ。



2つ目の右コーナー、インへつくため右側へよっていきます。

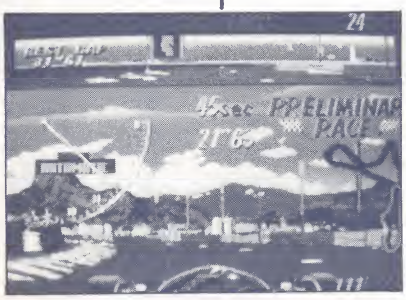


もう少しインへよりたいところ。正面のへの字の看板が見えるうちは、まだコーナーの途中です。





さてS字へやってきました。看板の案内もちゃんとS字してます。



S字の最初のカーブ。初めはコースの真ん中を走るように。

攻略やります!!

ウエットコースへ行くためには予選の順位が大きく影響!!

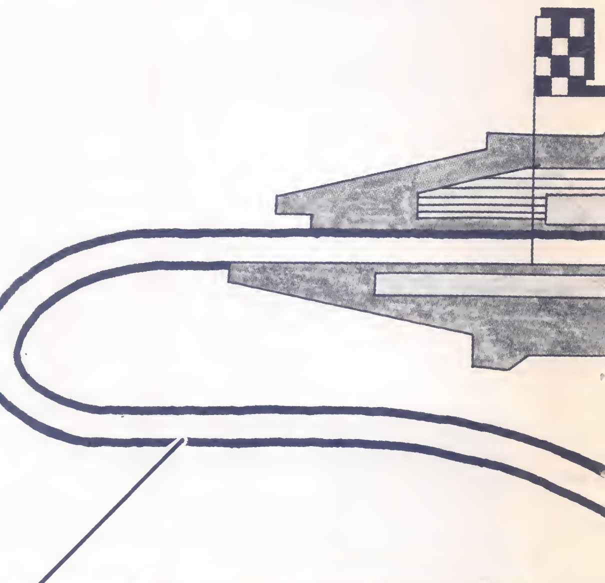
い右コーナープラス、ちょっときつめの右コーナーがくる。
　この2つは、インギリギリをかすめるように走ります。
　2つ目のコーナーはステアリングを目いっぱい切らないとアウト側にぶつかる。ここは全開で抜けれます。早目のステアリング操作でインをつけるようにしよう。
　次にくるコーナーはS字。ここも全速で抜けれます。始めのうちは、タイムロスをしないように心がけます。慣れてきたらインをつけるようにして、タイムを縮めよう。
　S字を抜けると、左への高速コーナー。しっかりハンドルをもって、インへへばりつこう。
　しばらく直線を走ると、ヘアピンが待っている。さすがにヘアピンまでは全速とはいかない。確実な減速のもとで曲がらなければいけない。
　基本としては、スローインファーストアウト。
　減速の方法は2つ。
　まず1つはフルブレーキをして曲がる方法、もう1つはシフトダウンによる減速で曲がる方法。
　前者のものはヘアピンに入る少し手前でフルブレーキ、さらにインをつくようにして、曲がっている途中からアクセルオン。そして立ち上がっていく。
　後者のものは、オートマなのになぜと思われるでしょうが、シフトダウンは自分の思うように扱えるのです。つまり、完全なオートマでないということですが、この機能が付いていてけっこう役に立つことが後々わかると思います。
　さて減速方法ですが、ヘアピンに入るかなり前からシフトダウンを始めます。全速の状態からアクセルを緩めて、シフトダウンを開始、1秒から2秒ぐらいの間隔で、2速分シフトダウンしてヘアピンへ追っ込みます。コーナーの中間へ来たらアクセルオン、そして立ち上がっていきます。
　ヘアピンを抜けたら、あとは楽勝。少々の右カーブを抜け、ストレートへ。さて33秒台はだせたかな。

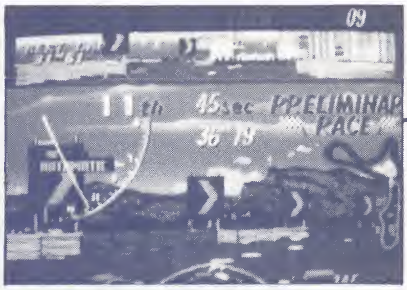
オートマになれたら次は4速マシンだ!

　さて、これからは画面左側に、大きく見えるタコメータとの勝負。
　スタート時はもちろん1速から。シフトアップはステアリング右側の羽根を手前にカチン、シフトダウンは左側の羽根を手前にカチンです。
　スタート後、タコメーターを見ながら、エンジンの回転数が1万1千回転になったらシフトアップ、コーナーが来る前には4速までできるはずです。
　2つの右コーナーへ来たらインをつくために右側によって準備。ここは、全速で抜けれるので、シフトダウンはしない。
　1つ目を抜けたら、すぐまた右側ガードレールギリギリにつき、2つ目をステアリングを目いっぱい切って曲がる。少しでも操作が遅れると、アウト側にふくらむ。更に遅れると、ぶつかってスピンするので、ここは自分の反応スピードとの勝負!
　少しストレートを走ったらS字。ここも全速。オートマの車より車速が少し速くなっているので、2つのコーナーの間隔が短くなってくる。ステアリングの切り返しがポイントと。
　4速になって難しくなったヘアピンへ来る。
　やはり減速して曲がらなければならない。方法はオートマと同じく2つ。基本的には同じですが、最高速度が少々違うので、ブレーキングポイントがちょっと手前になります。
　シフトダウン方法に触れると、落とすのは2速まで。
　あとは、オートマと同じように立ち上がっていきます。
　ゴールまでは直線のみなので、問題はないはず。さて、33秒台は出たかな。

さあ来ました最終目標「7速」

　まず頭の中で、今、何速に入っているかを判断できるかどうかチェック。自信がない人は、けっこうつまづくかもしれないぞ!
　シフトアップの方法は4速と同じで、タコメーターが1万1千回転に達したらシフトアップ。タコメーターを見ながらというのは、けっこうきびしいけど。横目で見れるようになりたいところ。
　さてスタート!
　タコメーターに注意しながらシフトアップ。2つある右コーナーの手前あたりで5速になっていると思うので、そのまま、1つ目の右コーナーへ入り、インをつきながら曲がっている途中で6速へシフトアップ、次のちょっときつい右コーナーへ。
　ここはちょっと大変だぞ! 6速で曲がる場合、完璧にインをつかないとアウトへふくらみ、ぶつかりますよ。最初は5速で曲がれるようにしてから、次いで6速で曲がれるようにします。
　ここを抜けたら、7速へシフトアップ。
　少しストレートを走って、S字へやってくる。ここも7速ではちょっと無理なのでシフトダウンする。7速で突っ込んだ場合、手前の左コーナーは7速のまま曲がり、次の右コーナーは6速へシフトダウンして曲がり、曲がり切ったら即7速へシフトアップして立ち上がっていく。
　初めはやはり前記の方法では速すぎてできないので、S字に入る前に、7速から6速へ落とし、左コーナーを曲がり、右コーナーへ入る前に5速へ落とし、抜けたら7速までシフトアップしていく。
　あとはヘアピンのみ。
　4速でやる方法が更に高度なものになるので、マスターするだけでも、かなり時間がかかると思います。
　やはり、ここでもやり方は2つ。まずフルブレーキ方法より。
　4速でやるやり方より更にヘアピン手前でブレーキング、と同時に、一気に3速まで落とす。ヘアピンを曲がり始めたら、4速、5速とシフトアップしていき、立ち上がっていく。右への緩やかなカーブを気持ちよく走りながら7速をめざして、(結局はゴールするまでに7速になれない)ゴールしましょう。
　さて、タイムはどのぐらいになりましたか。31秒台はやはり出したいところですね。
　では、また来月。





おおっと、少しアウトにふくらんでしまった。ヘアピンでインにつくのはけっこう大変。



看板にもあるように、ヘアピンです。シフトダウン中心の減速では、この辺からもうシフトダウン。



そして次の右カーブ。反応が遅れるとアウトにふくらむので気をつけて下さいね。

ひたすら倒せ!! 大旋風

山河悠理

とりあえず1周目を攻略だ。

超大型重戦車キャノンボールを倒せるか!?

◆危い時はこれ!!

過去の飛翔鮫・究極タイガーetc. などのシリーズと同じテクニックが使えます。その名も〝弾封じ〟。戦車などの上に自機を重ねれば、その戦車は弾を出せなくなってしまうテクニックだ。これならば、いざという時に重なって倒すことも可能。特に最終面に出現する連射砲内蔵タンク〝Lーボックス〟には超有効。

ただし、水色の大きい弾を出すボスキャラや、大きい砲台は重なってもやられるのでダメ。移動する戦車に対しては全て有効。

◆2発より3発

このゲームの敵キャラは、自機の弾の位置により、2発の時や3発の時がある。当然3発の方が与えるダメージが大きいので、意識してショットしよう。

◆知ってれば安心 キャラクターオーバー

ここでのキャラクターオーバーとはどういうことかというと、敵が出現しなくなる現象を言う。つまり、戦車を残しておくと次に出現するはずの戦車が出現しなくなるということ。

別にうまく利用できる訳でもないけど、知っていれば安心できるだろう。

◆復活パターン

今回は復活パターンなるものを特に取り上げてはいないが、ヘルパーを使えば通常の所は大丈夫（キャノンボールの所はきびしい）。

一応の目安として、1回ヘルパーを使わず戦い、死んでしまってたらヘルパーを使う方法がいいでしょう。(残機がないときついが…)

いくぞ!! パート別攻略!

このゲームは、どちらかというとTATSUJINタイプに近く、面クリアというものが存在しない。しかし、TATSUJINは一応ステージボスというものが各面にいたが、大旋風にはそういうものもいない。

幸い音楽が4種類あるので、この音楽を面ということにして、攻略のパートとなる場所は、ボスクラスのものはそのまま名前を、ザコが強い所はその場所の背景で説明することにしよう。

1面 スタート〜キラージョー

スタートからしばらくは死ぬ要素はないはず。死んでしまっては先が思いやられてしまう。とりあえずは、パワーアップは2個取っておこう。

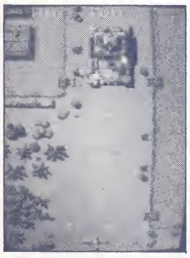
クイックシルバーが出現してくる頃から、ちょっとつらくなる。このクイックシルバーは弾を同時に2発出してくる上に固い。以後も大量に出現してくるので、出現と同時に倒すのを心がけよう。

クイックシルバーが出現後しばらくして画面左右から戦車が出現する。まあ、1周目は敵の弾が遅いので、弾を撃たれてもよけられるだろう。

パワーアップを2個取っていれば、緑色のトラックが止まっていて、その先には〝キラージョー〟がいる。連続してる方向に速い弾を4連発してくる。こいつは、距離をおいて3方向の真ん中の弾を真正面に出させるようにしてよけながら撃つ。まあ、弾の方向をばらばらにしなければ、そんなに強くない。

一応安全地帯もあるが、あまりこだわると、戦車が出てくるので注意。早めに倒すのが一番。

1面 キラージョー〜海


キラージョーの安全地帯。というほどのものではないが…。

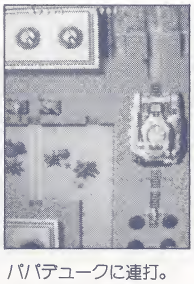
キラージョーを倒して、左側に戦車が現れたら、危険信号。右側の低い位置から中型戦車〝インパルス〟が出現する。この中型戦車は固くないのだが、弾を撃ってくるのが早い。あらかじめ画面の右側に張りついて、出現と同時に倒そう。

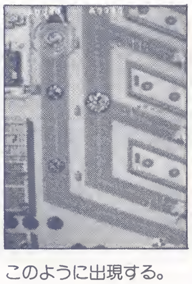
この少し先に斜めの道路があるが、ここからも戦車が出てくる。目印としては画面上からクイックシルバーが見えたらこれを倒し、左側の戦車を倒したら右へ行けばOK。

そのあとも中段の左右から戦車が出てくる。あまり問題はないが、早めに倒して次の攻撃に備えよう。

そして、画面右上に中央線のある広い道路が見えたら、水陸両用タンク〝パパデューク〟が出現するので、自機を右上に移動させて出現と同時にショットを連打!! 倒すのが遅れると戦車を出してくる。倒せなかったら、左側から戦車が現れるので、それを倒しつつパパデュークから出てくる戦車も倒す。パパデューク自体はしばらく攻撃してこないので、戦車を倒したあとにゆっくり倒そう。

ちなみに、パパデュークを倒さないと、海に入った瞬間に攻撃をしてくるぞ。


パパデュークに連打。砲台の弾に注意。


このように出現する。


インパルス2台を倒した瞬間。

1面 海〜くずれた道路


巡洋艦の最後の砲台を撃った瞬間。このあとパパデュークへ攻撃。

攻略やります!!

横に移動する小型戦艦と右上から出現するパパデュークは、戦艦の砲台を全て倒してからパパデュークに撃ちこむ。ただし、戦艦の砲台は全部で3つ。戦艦の左上から出現する水上ボートを2台倒した頃に、もう1個の砲台が出現。忘れずに倒しておこう。

パパデュークは、海上で倒すのはちょっとつらい。パパデュークが上陸する前に左から水上ボート、上から戦車がそれぞれ3台出現する。これらを倒した時に、パパデュークの弾を切り返し、右側に移動すること。弾を見切れずに上に行ってしまうと、あとがつらくなる。右側に切り返して、そこで倒せればOK。倒せなかったら、自機を少しずつ動かして、パパデュークからあまり遠ざからないようにしよう。

陸地では左側から戦車が3台出現する。絶対忘れずに撃とう。

海が見えてから右上にボートが現れると同時に、下水口(!?)から現れる巡洋艇を倒したら、左下からボートが出現。これよりも先に右上から大量にボートが現れるので、こちらを倒してから左下のボートを撃ちに行く。この時、右上を撃つのが遅れると左下のボートも撃ってくる。

こういう時には、画面下を左側に移動して(切り返して)倒すか、上から砲頭を回すようにして重なって倒すか、どちらかにしよう。ボートは3台でてくるぞ。

その先には、パパデュークの小型版"デュークX"が出現する。弾を4連発してくる奴だ。これもクイックシルバー並に固い。こいつも弾封じが通用するので危なくなったら重なろう。また、デュークXだけでなく、ボートにも注意しよう。左右に広がっているので逃さないように。

1面 くずれた道路 → 2面 陸地

くずれた道路の上にはクイックシルバーが1匹いる。先の道路の左側からも現れる。手前のボートに注意しつつ必ず倒そう。

次にデュークXが出現するのだが、左右からボートが出てくるので注意。

上陸すると、3方向に弾を出す中型戦車がいる。弾を出してくる周期は遅いのだが、いきなり出されてしまう時があるので注意。特に、2台出てくるうちの右側は、早めに倒さないと下まで移動してくるぞ。

先に進むと岩場があり、その先の陸地の左右にクイックシルバーがいる。うまく切り返しながら倒そう。

2面 陸地 → フレッド&ジンジャー


ボーリング場跡地。3方向中型戦車は早めに倒せ。


インパルスを倒したあとで左へ移動。

陸地に着いたら上からパパデュークが出現する。さらに先に進むと左からインパルス、右からクイックシルバーから出現する。パパデュークを倒せないと戦車を3台出してくる。

ここは、パパデュークにダメージを与えて左側に移動し、出てくるインパルスを倒して右へ移動し、クイックシルバーを倒しに行く。この時にパパデュークの弾の撃ち休みを利用して切り返そう。また、右へ移動する時は一気に移動せずに少しずつ移動しよう。

パパデュークは、画面下まで来ると攻撃をやめるので無理に倒さなくてもよいが、点数が高めなのでできるだけ倒そう。

先に進んで、くずれた陸橋の地点は、3方向中型戦車が上から、橋の左右からインパルス、橋の下から戦車が現われる。

ここは、橋の下から出てくる戦車を先に倒し(3台)、左右のインパルスを倒してから3方向中型戦車を倒すといった手順となる。弾よけはつらくはないが、上に追い込まれないよう注意。

少し先に進んで、左横から戦車が大量に出現する地点があり、その少し先の左側にボーリングのピンが倒れている地点がある。

ここの場所に戦車が3台出現するので、倒したらすぐ右へ移動する。3方向中型戦車が出現するからだ。

3方向中型戦車を倒し、右側の小屋(?)から出てくるインパルスを1匹撃ったら、再び左へ移動して戦車3匹と3方向中型戦車を倒す。この時に、右側に大量にいるインパルスの弾に注意。

3方向中型戦車を倒したら右側へ移動し、インパルスを倒し、再び左側へ行き、クイックシルバーを倒しに行く。このクイックシルバーは弾封じで倒してしまうのが楽かもしれない。まともによけると、近くて死ぬかもしれないからだ。

クイックを倒したら右側へ行き、トラックと中段右から出てくるインパルス3台を倒して、フレッド&ジンジャーとの戦いに備えよう。

とにかく、ボーリング場跡からは敵を残さず倒すこと。残した場合は絶対画面上に残るので弾を連発されるからだ。

また、キャラクターオーバーを使って22匹目の3方向中型戦車を消してしまう方法もあるが、これは1匹目の3方向中型戦車とインパルスや戦車を数台残しておかないといけないのですすめられない。

死んでしまったときは絶対ヘルパーを使用すること。単発では戦車を倒すのでさえ一苦労するぞ。

2面 フレッド&ジンジャー → 崖

名前に&がついているのは2台いるため。こいつが合体した時に真の恐怖が始まる。とにかく、先手必勝で一方を倒してしまうのが一番。

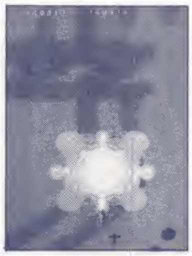
最初の1台(フレッド)は左下から出現するので、出現と同時に連射。斜め移動から真上に移動を始めたら(背景のキャタピラの跡が目印)ヘルパーボタンを素早く連打してボンバーを使用する。それと同時にショットを連打。ボンバーの効果が切れる頃にはフレッドは虫の息。

もう一方のジンジャーはこうなるとただのデク。キラージョーと何ら変わりがないが、前進してきた時に撃たれる弾が近いので注意。

ボンバーが無い時は、ボンバーを使う地点で弾よけをするだけ。ただし、連射が遅いと合体されるかも…。

先に進んで、戦車を倒して崖が見えてくるころ、左からクイックシルバーが現れる。撃たれる前に倒せ。

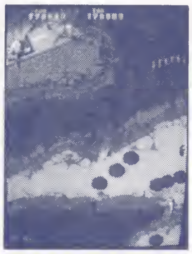

待ちかまえているの図。

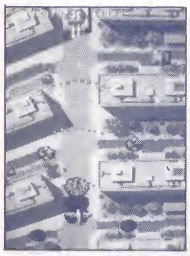

ここでボンバーを使う。これで弾を封じられる。

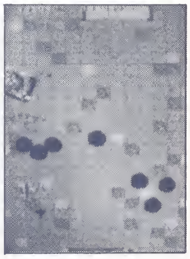
2面 崖 → 3面 ドラゴンフライ

ここの崖は、手前の左側から戦車が4台出現、少し先の右側の崖には戦車が1台止まっている。どちらかを先に全滅させてから反対側を倒しに行こう。

先の崖には右側から戦車が大量に出現してくる。右側に張りついて、出てこなくなるまで撃っていよう。左側でイ


ひたすら出現してくる。


クイックシルバーを最優先で倒せ。



先手必勝!!



またまた先手必勝!!



右上の集団に注意。

ンパルスが弾を撃ってくるが、しばらくがまんしよう。

崖が終わると右側からインパルスが出現。その先には同じような地型がならび、魚の骨のような道になっている。正面からクイックシルバーが、左右から戦車がひっきりなしに出現。クイックシルバーを優先して倒し、左右の戦車を倒す。ここはしばらく同じ地型が続くので、敵を残さずリズミカルに行こう。

かなり先に進んで、紫の地型の中盤で、クイックシルバーが4台出現する。左・右・左上・上の順だ。先手必勝で左から出現するのを倒してしまおう。次に、右・上と倒そう。左上のは最後に倒そう。

ここはクイックシルバー独特の弾に注意しよう。

この先に、道で分けられた紫の地型があり、クイックシルバーがいる。こいつはいいのだが、その後、左右からクイックシルバーが同時に出てくる。ここは、左側から出現する方を先に倒した方が後々楽になる。

2面の終わりの右に駐車場みたいな場所があり、そこにはインパルス2台と戦車3台が止まっている。その手前には、戦車軍団が左側から続々と現われる。もちろん、左側を全滅させてから右側の駐車場の方へ撃ちに行くんだけど、弾が多いので気をつけよう。

3面 ドラゴンフライ ＞ パパデューク×2

このドラゴンフライは見た目は派手だが、実際はスキだらけ。そこを戦車たちがカバーしている。

最初の1台（右側）は出現前から自機を右上に持っていき、出現と同時に後退しながら撃ち込む。左側から戦車が出ているので撃ちに行くが、ドラゴンフライの青弾には充分に注意しよう。

基本的に、ドラゴンフライの青玉の死角は、自機が遠ければ3方向の弾の間に余裕で入れ、接近された場合は正面の3方向弾のちょっと外側（大まかにいうとドラゴンフライから45度の位置）が半安全地帯になっている。

ここはとにかく、戦車を優先的に倒し、ドラゴンフライの撃ち休みに時に思いっきり撃ち込むことの繰り返しになる。戦車は3台1組なので覚えておくと安心!?

画面の上にインパルスが4台並んでいる場所が見えるとドラゴンフライは画面の下へ逃げてしまうが、弾は出し続けるのでボンバーを使った方が安全。

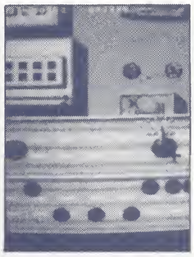


できるだけダメージを与える。



このあたりが死角。

3面 パパデューク×2 ＞ グリフィス



ドラゴンフライを倒したあとにはパパデュークが待っている。



この3方向は狭い。

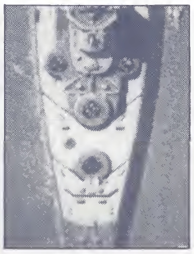
紫のエリアを終えて先に進むと、横向きのパパデュークと普通のパパデュークがいる。できるだけ早く倒そう。また、右側には追い込まれないように。逃げ場がなくなるぞ。

先に進むと中型巡洋艦があり、ブリッジから3方向の弾を出してくる。この弾がクセ者で、弾と弾の間に入ろうとすると狭くて通れない場合があるのだ。ここは、弾の外側をまわりこむようにしてかわそう。

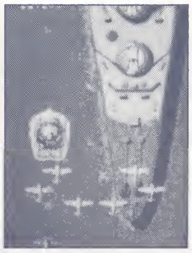
で、最初の中型巡洋艦には、小型巡洋艦とボート3台が援護する。ブリッジ・小型巡洋艦・ボートの順に倒したいのだが、ブリッジが残りやすいので気合で弾よけしよう。

中型巡洋艦を4艇抜いたら、デュークXが左右の上から出現する。クイックシルバー並に固いので、早めに一方を倒してしまおう。

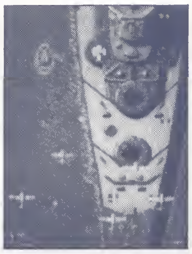
3面 グリフィス ＞ 4面 マッドオクトパシー



右へ切り返す。



ヘルパー発進。



これならばブリッジも余裕で壊せる。

大型巡洋艦グリフィスは、砲台をたくさん装備した強い奴。自機をはさみこむようにして弾を出してくる。ブリッジはもっと強力で、5方向に弾を出す。しかも、弾と弾の間が狭いので鬼のように強い。

2艇いるうちの最初の1艇目は、最初の方でデュークXの援護が入る。2つ目の右側に出現するものは、カノン砲と同時攻撃を受けることになるのでカノン砲を先に倒してしまおう。

ブリッジは、自機をあまり前に出さずに待ち、弾を撃たれたら右へ移動し、5方向弾の外へ出てしまう。右へ行った場所で再び撃たれたら今度は左へ移動。この間ひたすらショットを連打していれば倒しているだろう。

ブリッジから先はグリフィスの左右をボートが援護している。カノン砲の弾に注意しつつ逃がさないようにしよう。

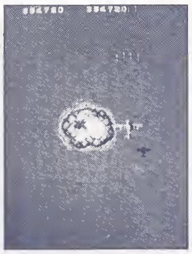
2艇目のグリフィスは、やや右よりに位置している。左側の海には、上からデュークX、下から小型巡洋艇が現われる。かなりの難所だ。

ここはヘルパーを出しておくのがよい。右側はヘルパーにまかせて、自機はデュークXと小型巡洋艇を倒す。ヘルパーの何機かは犠牲になるが、ブリッジ手前で2機以上残っていれば上でき。

ブリッジが見えたら、残っているヘルパー達を特攻させる。2機ブリッジに当たれば倒せるが、1機だけだと弾を撃たれてしまう。左下に小型巡洋艇がいるので、それを撃

っていると、この5方向の間に入らなくてはいけないので気をつけよう。
一応デュークXを倒してから、すぐブリッジを倒しに行くパターンもあるが、下から撃たれる可能性があるので、どちらか好きな方法でがんばろう。
また、ここは死に越え（死ぬことを覚悟して先に進むこと）をしてでも抜きたいポイント。ハマリたくはないからね。

4面 マッドオクトパシー ⇒ 浜辺


座標合わせ。

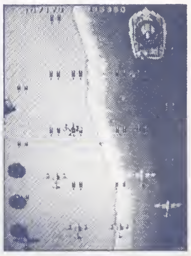

この通り。

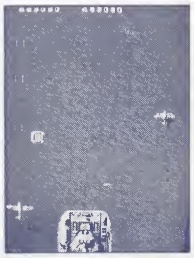

戻りのパターン1。


戻りのパターン2。弾すじに注目。

超ハマリ場所のこの地点。潜水艦マッドオクトパシーの登場だ。カノン砲の連射するタイプを装備しており、さらに16方向（同時には8方向）に青弾を出す砲台のおまけつき。こいつが2台出るんだから涙もの。
てっとり早い方法は2匹現われてからボンバーを使い、両方にダメージを与えつつ撃ちこむ。これをもう1回行えば、ボートが出現する前に倒せるかもしれない。残っていても少しがんばれば倒せる。でも、この方法は少し消極的。ヘルパーがないので、この後がつらい。半分死に越えのようなものだ。でも、最初のうちは、このやり方で先に進むのもいいかもしれない。
さて、ヘルパーけちりパターンとして三日月よけというのがある。実際にはUの字に近いんだけど、こっちの方がメジャーなので、こう呼ぼう。
やり方は、①：左側のマッドオクトパシーの青弾が十字方向（垂直に飛んでくる弾がある）に周期を合わせる。この周期は2発撃つごとにX字方向へと交互に変わる。
②：自機を左側のマッドオクトパシーの正面に移動させ、青弾が撃たれたと同時に下へ移動する。（青弾は十字方向）
③：下へ移動しつつ、カノン砲の外側へ出るために右下へ移動。
④：右のマッドオクトパシーの下で撃っている。青弾（X字方向）を撃たれたら左へ移動。この時、青弾に注意。
あとは、②に戻っての繰り返しとなる。三日月よけのポイントは、左側のマッドオクトパシーの青弾がキャラクターオーバーで出ないこと。これによってかなり楽になっている。ただし、マッドオクトパシーの青弾の周期が逆の場合はやりにくいので注意。
また、マッドオクトパシーが1艇だけなら、青弾がX字方向の時に正面に移動して、カノン砲の弾の間に入って撃つことも可能。安全かつ効率が良い撃ち方だ。
三日月よけは非常に有効なのだが、倒すのが遅くなりがちになる。しまいには、マッドオクトパシーが下へ逃げてしまうし、弾を撃つのをやめないと悪いことばかり。この時はボンバーを使った方がいいだろう。
また、1艇目が出現する時、座標合わせでカノン砲の間に3回入ることができます。これでかなりのダメージを与えられるぞ。

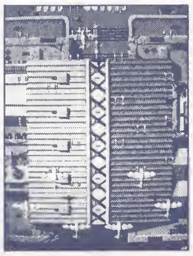
4面 浜辺 ⇒ キャノンボール復活場所

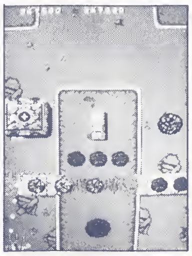

ヘルパーを使えば楽。


連射命!!

浜辺手前の岩場は、海にデュークX、岩場に戦車の大群がいる。デュークXに撃ち負けると弾が乱れ飛ぶので注意。
その先にはパパデューク（横）とクイックシルバーがいる。クイックはともかく、パパデュークだけは逃がすとほとんど終了するので絶対倒そう。
また、このあたりからヘルパーを出してもよい。
浜辺は、海の右下から小型巡洋艇がくる。ここはヘルパーに浜辺の敵とボートをまかせて、自機は小型巡洋艇を撃ちに行く。これで、かなり先の方まで進めるだろう。
浜辺が終わり、岩場になると、パパデュークが出現する。ヘルパーがほとんど生き残っていれば難なく倒せるだろう。ヘルパーが少なくとも自分が援護すればそれでよい。
再び先の方での戦いで、デュークXとパパデュークの親子攻撃がある。パパデュークは下から来るが、しばらくの間は攻撃してこない。デュークXを倒していれば全然問題ないが、連射の遅い人は注意。パパデュークが撃ち始めるぞ。
陸地が見えてくる時、初登場の速射砲内蔵タンク〝レーボックス〟がいる。鬼のような連射をしてくるが、けっこう弾を見切りやすいので、さっさと倒してしまおう。案外やわらかいぞ。

4面 キャノンボール復活場所 ⇒ キャノンボール


この時点でヘルパーを呼ぶ。


けっこうよけられる。

中型巡洋艦が2艇いて、岩場の左右には戦車がいる場所が復活地点だ。（復活の場合、中型巡洋艦は1艇のみ。）ブリッジはあい変わらず固いので注意。特に、復活する人は装備が弱いので要注意。左右の戦車も残すとつらいぞ。
上陸して、ヘルパーのストックが2つなら、ヘルパーを出した方が安全。
上陸してからは、レーボックスが多い。弾を撃たれてからはつらいので、先手々々を取って倒そう。最初が左で次が右だ。移動している時は攻撃してこないので、この間に倒そう。
クイックシルバーが出てきて、右側から戦車が出て来たら、右上からレーボックスが出現。出現と同時に撃ってくるぞ。
それと同時に、左側から戦車が出現し、左上からレーボックスが出現する。こいつは1回正面に入って倒した方がよい。左側からしつこく戦車が出てくるが、最後の1匹が出たあとで真ん中右寄りからレーボックス。直後に、真ん中左寄りからレーボックスが出現する。右側のレーボックスはトラックが邪魔するので注意。
左右から戦車が出現した後で、左右からレーボックスが出現。どちらかを先に倒さないと超危険。
けっこう戦車も多いので弾に注意。ヘルパーもなるべくなら残そう。

4面 キャノンボール〜海

このゲームの実質上のボスであるキャノンボールは、3ヵ所から常に弾を連発している。しかし、自機を直接狙わず、一定の周期で3ヵ所にばらまく。

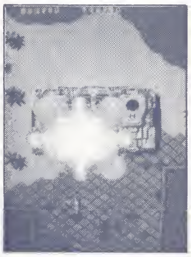
また、3方向に青弾を出す砲台のうち真ん中の奴は他の砲台と比較すると1回休んで攻撃する。

ヘルパーが残っていれば、キャノンボールが現われた時に特攻させよう。

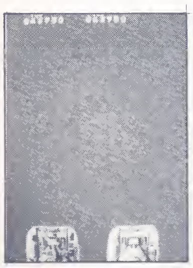
青弾を3回出してきた頃、キャノンボール本体がかなり接近してくるので、ボンバーを使って連打!! 左上の青弾砲台が壊れるはず。あとは、青弾をノーマル弾の真ん中の真っすぐにくる位置に誘導すればよけやすい。キャノンボール本体とはあまり接近せずに距離をあけたほうがいいぞ。ただし、あけすぎるとノーマル弾に角度がつくので注意。上下に動かさない方がよけやすいぞ。


全部壊せば重なれる。

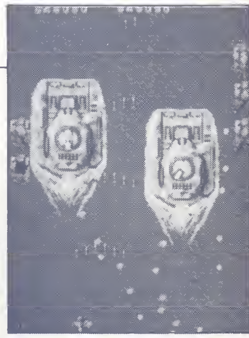

1個砲台を壊しておけばかなり楽になる。

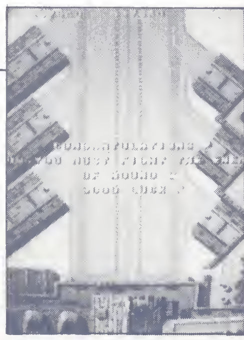

接近したらボンバー。

4面 海〜基地


鬼の連射で壊せ。

キャノンボールを倒したら　海までは問題ないでしょう。


弾よけが超シビア。


というわけで2周目に突入。健闘を祈る。

海では、下からパパデュークが2台出現する。

ここのやり方は2通り。

上から右へ、右から下へと回りこむか、左側のパパデュークに連打して倒してしまう方法。前者は後半がつらくなる（ボートが左右に広がって出現する）。後者は、右側のパパデュークが弾を出してくるので、それをよけるのが難しい。しかも連射が速くないと撃ち負けるリスクもある。でも、1個倒せれば楽になるので、できれば後者をおすすめする。

前者の方で、ボートの弾をよける時は、パパデュークの弾を少しずつ自機を動かしてよける方がよい。しかし、相当な弾よけのセンスが必要だぞ。

死んだ場合は、2匹にひっかかるようにボンバーを使えば、あっという間に死んでくれるぞ。でも、後のボートがけっこうつらいので気を抜かないように。

ここに41円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	

キリトリ線

●月末シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長		印

キリトリ線

◆GAMEST　9月号プレゼント◆

◆95ページのゲーメスト9月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：現在あなたはパソコンを持ってますか？
①持っている　②持っていない

Ⓖ：持っている人は機種名を上げて下さい

Ⓗ：あなたが今一番ほしいパソコンは何ですか？

Ⓘ：あなたはどんなジャンルのパソコンゲームが好きですか？
①シューティング　②ＲＰＧ　③アドベンチャー
④シミュレーション　⑤パズル　⑥その他

Ⓙ：パソコンゲームに移植してほしいアーケードゲームを３つあげて下さい。

新登場

ど迫力のステレオ効果!!

リアルパワーサウンドシステム

RPS−8(別売)¥8,000

連射機能内蔵

パワーアンプ付基板をお手持ちのステレオに接続するだけでステレオ立体サウンドが!○一度聞いてみればその違いがわかります。



標準タイプ
SVG−8　¥34,800

RGB専用タイプ
¥29,800

- ●当社独自の開発により画面がキメこまやかな色彩である。
- ●新機種はさらに鮮明。
- ●カラー調整がかんたんにできる。
- ●連射のスピードが調整できる。
- ●連射はすべてのボタン(6個)でできる。
- ●テレビのビデオ端子に接続するだけです
- ●配線はSAM規格
- ●RGB21ピン対応
- ●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ●ヘッドホン端子付き
- ●マージャンや特殊パネルにも対応できる。

絶賛発売中!!

ジョイシステムPMF−8
SVG−8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用　¥3,500
■Fコン用

■パソコン用
■マークIII用　¥2,500

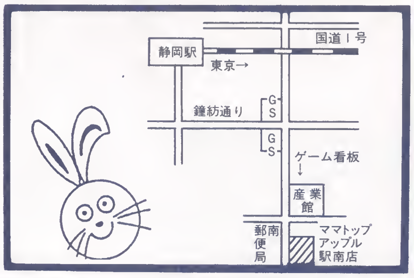
中古基板もあつかってます。ご希望の方には詳しい資料を送りますので、62円切手3枚同封の上、お申し込み下さい。

●SVG−8は、ソフトランド秀和・ママトップでもとりあつかってます。

代理店募集!!

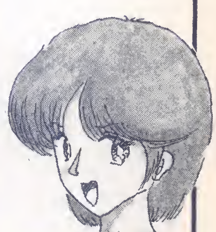
●SVG−8の販売代理店を募集します。お電話して下さい。

▶ママトップ



◀ソフトランド秀和





お申込方法

- ●ハガキに住所・氏名・電話番号・年令・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- ●商品到着後、1週間以内なら返品自由。
尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- ●3ヶ月間保証書付です。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

ハッピー商会

GM係

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13−2
PHONE・FAX 0798(71)2910

◆社名が変りました。今後もよろしくお願いします。

プラスアルファ

©ジャレコ

5面の隠れハイパーって知ってるかい？
全面のマップ&隠れキャラクター一挙公開。

益々おもしろい!! バイオ

1面

始まってすぐにハイパーが隠れています。又、その後も至る所に隠れキャラクターのキノコが隠れています。

1面はそんなに難しい所もないので、マップを参考にしながら全てのキノコを出して下さい。

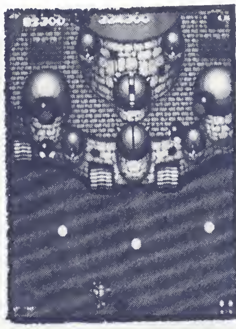
隠れキャラクターは、5回重なって完全に出し切ると5千点も入ります。ですから、1面の隠れキャラクターを7つ出すだけで3万5千点。

隠れキャラクターを早く出すコツは、まず出現場所の横に行き、そこでレバーを左右にぶるぶると振ります。慣れて来れば、1キャラクター分のスクロールさえあれば十分に出せるようになります。

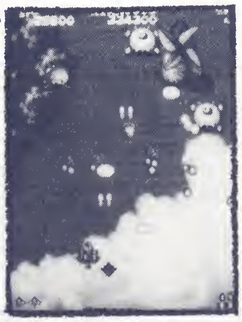
地上で3方向に弾を撃って来る敵は、なるべく速攻で倒し、危ないと思ったらすぐにハイパーを使いましょう。

倒した後の破片にも注意。





写真のボスの手前にある隠しハイパーは出しても全く意味が無いのよね、これが。
ボスは、左右にある砲台が出して来る「特攻人頭魚雷」（名前は勝手に付けました）に当たらないように気を付けていればラクショ。



この写真中にいる3方向に弾を撃つ敵は、すぐに倒さないと、ものすご――っくつけ上がるので、注意すること。危ないと思ったら、ためらわずにハイパーを使おう。



始まってすぐに隠しハイパーがある。これはおいしい。

2面

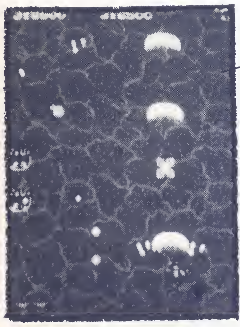
この面には、隠れハイパーが2カ所あります。場所は、マップを見れば大体のことは分かると思います。細かい所は自分で調べて下さい。

かせぎについてひとつ。

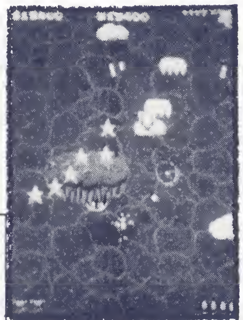
時々、ショットUPやタイプチェンジを出す桃が出て来ますが、この時にチビ桃を倒さずに先に親桃を倒すと、チビ桃が高得点アイテムに変わります。（星…5千点、ハート…4千点、クローバー、スペード、ダイヤ各3千点。）

ボスは、ハイパーを使って接近して撃てばすぐ倒せます。

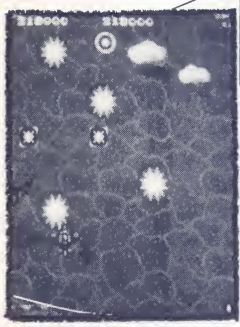




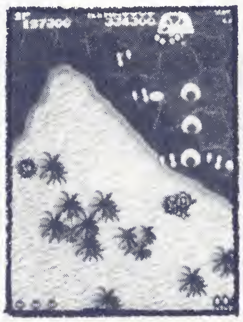
写真では分からないけど、右側の方にも隠しハイパーがあるよ。



このように親桃を先に倒すと、子桃が高得点アイテムに変わるよ。ちなみに、この写真は5千×6の3万点ナリ。



さて、この場所はどこだ。ハイパーはいくらあってもじゃまにはならないぞ。浮遊大地や雲の場所をよく見て、それらしい所でハイパーを撃ってみよう。でも、こんな場所はいっぱいあるんだよねーっ。

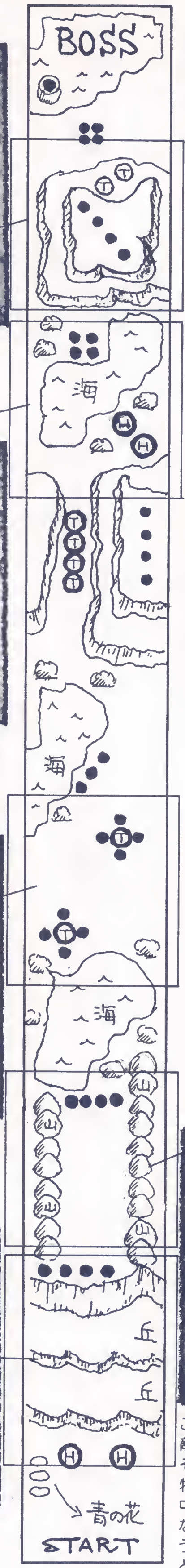


このクラゲを長く生かしておくと、自機のジターのようなふにゃふにゃの弾を撃って来るので軽く注意。

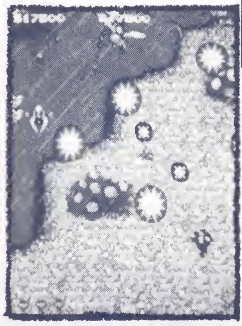
攻略やります!!

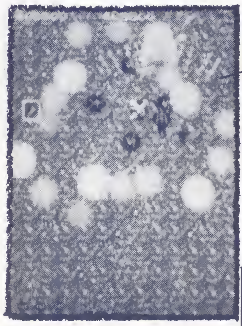
3面

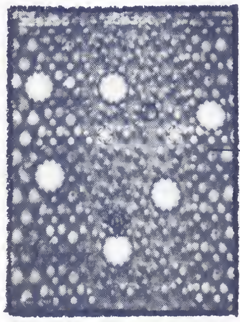
このゲームは、1周クリアして2周目に入ると1面から始まらずに、この3面から始まります（高次周でも同じ）。
当然、3面以降の面の隠れキャラクターの場所や、攻略を完全にすることが1千万点を出すにあたって一番大切なことになります。
それでは軽くアドバイス。
1周クリアした人は分かると思いますが、2周目以降は敵の飛行機の動きが陰険になったり、砲台が硬くなったり、白い砲台が賢くなったり（自分を狙って弾を撃つのではなく、自分の動いている方向の少し先を狙って来る）と（長い）色々細かい所が違って来ます。
この3面で一番難しいのはボスでしょう。4、5周目以降になると、ハチの動きがものすごく速くなり、いっきに全部出して来ることが多くなるので、ハイパーを残してボスまで行き、画面全体を使ってよけながら倒して下さい。

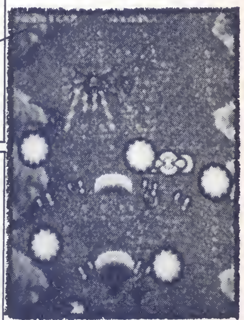



ここのクモは、1匹を完全にスクロールで消そう。そうしないと猛攻撃にあうぞ。

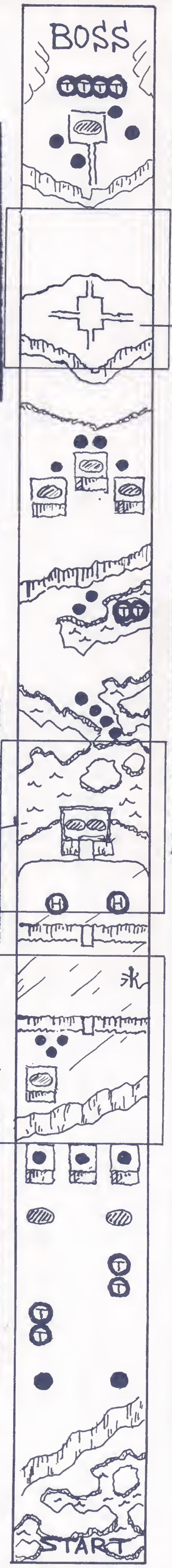

ここは、少し待ってハイパーを使い、ハチもいっしょにハイパーに巻き込もう。


ここの辺りに隠れている隠しボーナスは無理をしてまで出さない方がいい。


始まってから青い花の帯が3つ目の所の真ん中をハイパーで弾つと隠しハイパーが出る。


ここに出て来るクモのような敵は、ハイパーをケチって倒そうとすると死にやすいぞ。特に、撃って来るレーザーの中に入ったら、左右には動かない方がいい。ハイパーを使う場合は、少し待って、2匹ともハイパーに巻き込もう。

4面

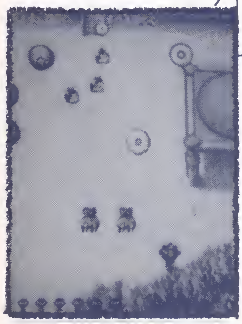



ここは、砲台を3つ倒すとその後少し間があるので、画面の一番上に行き、上にある砲台を2つ撃ち速攻で下に下がって敵の横に入り倒して下さい。もしも死んでしまった場合は、敵が合体した時にハイパーを使い桃も一緒に倒すこと。


下に回って速攻で撃てば、1、2周目ならばすぐに倒せます。又、3周目以降はハイパーを使った方がいいでしょう。


この面のボスは、下に下がると左側に出るので、そこをミサイルで撃つべし。安全地帯はなるべく上の方にいた方がいい。


隠しハイパーを出す時、少し待ってからハイパーを撃つと、横から出て来るキャタピラも倒せるぞ。


でたっ！ 敵飛行機のサイドアタック、僕死にたくないからあっち行ってーっ。この写真の左側の砲台を倒すとハイパーが出るよ。
あとこの面の砲台は要注意。特に近ずいた時等は、先を読んで弾を撃たれるよ。

この面の敵の飛行機は、高次周になると画面外から横につっ込んで来て、超陰険な攻撃をして来るので気を付けて下さい。
あと、地上の砲台もかなり硬くなっているので片側だけを倒し、あとの反対側は画面上に出せずに、そのままスクロールで消して下さい。
ボスは、先月号の攻略（ゲームてんこ盛り・29ページ）を見てもらえば分かると思います。
5面の敵は硬いのが多いので、この面は死なない様に！

5面

この面は、全体的に硬い敵が多く(特に戦車)、1回死ぬと全面中で一般復活しにくい面です。
特に、4周目以降で、中盤の飛行機が数発同時に弾を撃つ所などで死んだ場合、自分の弾の連射が遅いと残機がいくらあっても抜けられません。もし抜けられたとしても、ハイパーが無いのでボスで又、死んでしまう確率が高いのです。
とにかく、この面では絶対に死なないこと。隠したハイパーを有効に使おう。

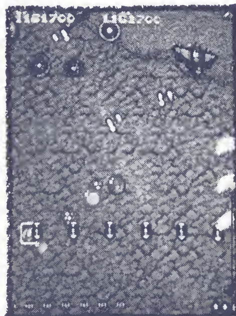




1～3周目なら、ここの隠れキャラクターは出した方がいいけど、それ以降はね…。



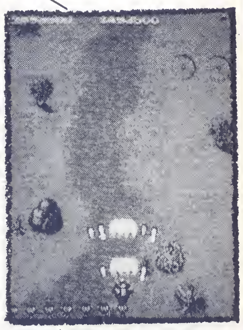
そこのきみ、ここの隠しハイパーを知っていたかな。ジターを使わないと無理だよ。



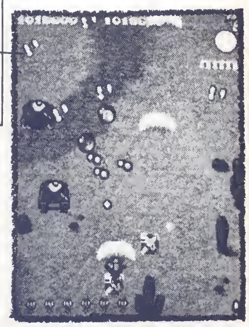
実はここも安全地帯があるのだ。場所は右下だよ。これでハイパーが節約出来るね。



ボスはハイパーが2発あれば楽勝だけど、無い時は根性でよけて下さい。……？



ここに出るサボテンの隠れアイテムは出しにくいので無理をしないこと。それより戦車。

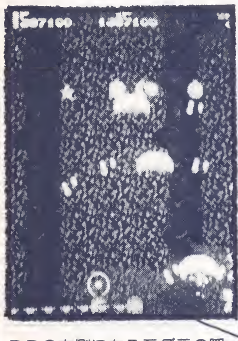


はっきり言って、ここの隠れキャラクターのサボテンは出しにくい。出そうとすると飛行機からウェーブが飛んで来るし戦車は弾を撃つし…。まあ、命あっての何とやらだね。あと、マップ上では隠れキャラは4つと書いてあるが、1画面上には3つしか出ないようになっているからね。

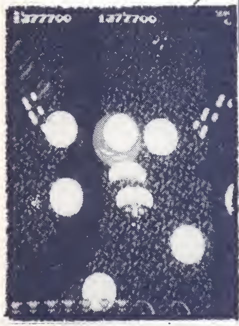
6面

この面は、後半面にしては割と楽な面です。強いて言えば、目が沢山付いている敵が出た時は、真ん中の下に行きハイパーを1発使って完全に倒して下さい。
又、パープルはぐれメタルスライムキング（私はそう呼ぶ）は、反射ボールを撃って来るので、…スライムの横に行き、…スライムが弾を撃ったら…スライムに重なって連射して下さい。
あと、ボスにはプーペラで行き速攻で倒すこと。持久戦に持ち込むと、レーザーや3WAYを撃って来てホントにしんどい。





ここの右側にあるモグラの隠れキャラクターは1～2個出したらやめておいた方がよい。



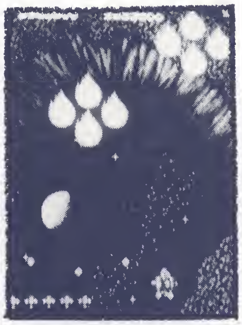
ここの目玉人はよほどのことが無いかぎり、ハイパーを使って倒した方が良い。



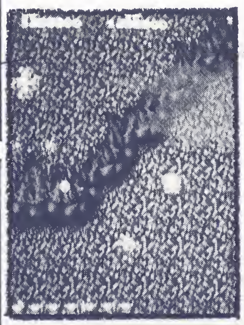
ここのモグラの隠れキャラクターは急いで出さないとスタロールで消えてしまうぞ。



上から出て来る十字架も巻き添えにしてハイパーを撃とう。



ボスはずーっと倒さないでおくとレーザーを撃って来て、その後、写真のように3WAYを撃って来ます。なるべくレーザーを撃つ前に倒すこと。



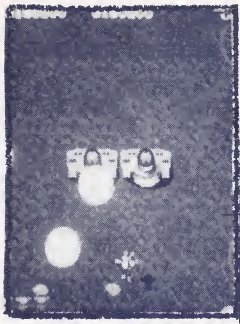
左上から出て来る十字架は深追いは絶対に禁物。あと、写真中央にいるキャタピラーってよく見ると雑君先生のキャラクターの目をしているよ。

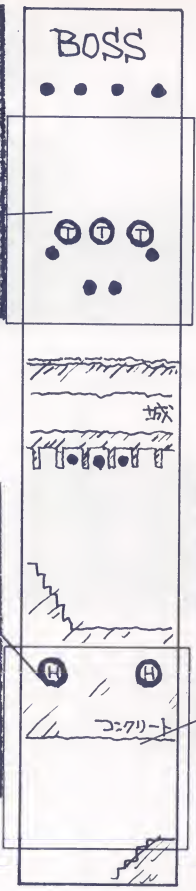
7面

この面は、一度に多数の弾をばらばらと撃って来る敵が多いので画面スクロールで敵を消し、弾を撃たせないというテクが非常に重要になって来ます。

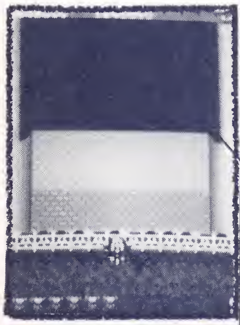
特に、フライングやどかり（これしか言いようが無い）が出て来た場合、画面外に消さないと数方向に弾を撃たれ、とても危なくなります。又、このヤドカリの点は5千点なので、隠れた木を出しに行くよりもヤドカリを倒した方が楽です。

あと、ボスの急スクロール時は、ハイパーを使うより外周をよけた方がよいでしょう。

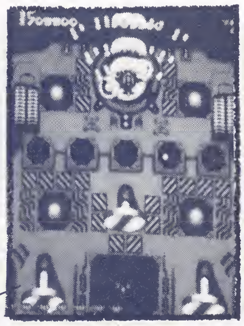




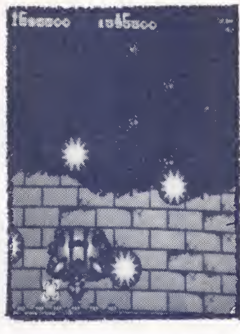
ここの隠れキャラクターは出さない方が良い。いや出したくても出しにくいのだ。それでも出したいのなら、真ん中だけにしておくことだ。



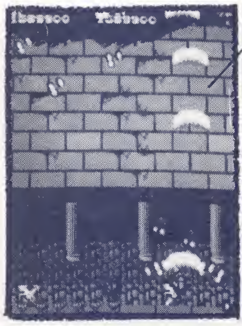
ここの隠れハイパーは、プーペラの場合だと、真ん中で撃たないと両方出ないので注意。



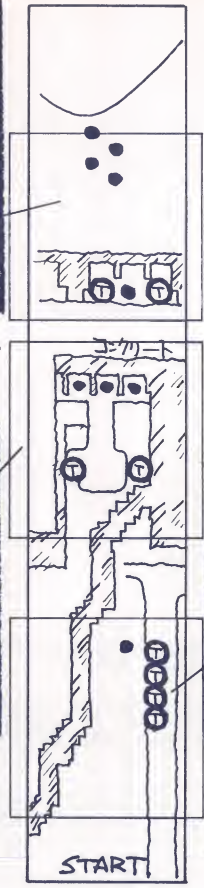
このボスは、初めは少し手こずるかもしれない。しかし慣れればハイパー１発で倒せるようになる。コツは、思いっきりコアにめり込むこと。



ここの隠しハイパーは使える。高次周でショットが弱い時などは、とても有難い。



ここの木の隠れキャラクターは出しやすいので、忘れないこと。あと、出したら下でねばっていないで上に行き敵を早く倒すこと。





ここの木の隠れキャラクターは早めに出すこと。あと、ある程度スクロールしたら左側に行き、そこにある砲台を倒すことも忘れずに。

悪の女王バブモーダを倒せ！

ウィロー

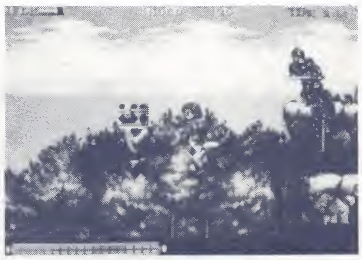
魔法を買ってどんどん成長しよう。全面クリアは目前だ。GO!!

石井ぜんじ

ウィローは、初めの面が辛いのですが、慣れていくにつれどんどん易しくなっていきます。買うものをきちんと買っていけば、クリアへ向けて一歩一歩確実に進んでいけるでしょう。では、全面クリアへ向けてGO／

STAGE 1

まず大切なことは、敵を全部倒して初めの店で月光の魔法を買うことです。これを第一目標にして下さい。



初めの店で月光の魔法を買うと有利になる。

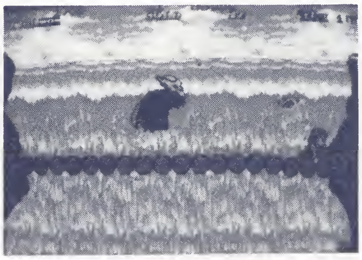
なぜ、他のものを買わないで月光の魔法を買うか。それには理由があります。ウィローの魔法は、1つ魔法を買うと次の魔法が買えるようになっています。逆に言えば、月光の魔法を買わなければいつまでたっても竜巻の魔法は買えないのです。それなので、できるだけ魔法は優先して買っていかないと、どんどんジリ貧になってしまいます。

また、魔法を買うと、ノーマルショットも強くなってくれていって、どんどんレベルが上がっていきます。通常の攻撃を強くするためにも魔法を買って下さい。

GOLDは固定キャラ（わいて出てこない敵）が高いお金を持っています。これらを逃がさず倒していきましょう。スタート時に出てくるザコ兵士をどんどん倒しても、ゴールドを1つしか出さないのであまり稼げません。

それよりは、穴から出てくる犬を全部倒して下さい。犬は1つの穴から3匹しか出てこない固定キャラで、よく100のゴールドを出してくれます。犬を倒す時は、ためて撃つと一撃で死んでくれます。普通に撃つと立ち直るので注意して下さい。

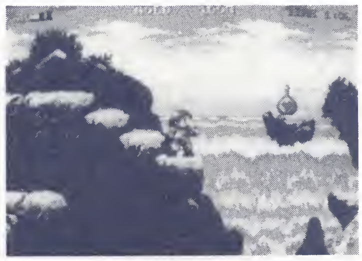
他は、置いてある箱を全部開けてゴールドを稼ぐことと、上から落ちてくる兵士に注意することです。全部の固定キャラを倒し、宝箱を開ければたいてい850ゴールド貯められると思います。貯められなかったら仕方がないので、次の店で買いましょう。



中ボスには月光の魔法が有効だ。

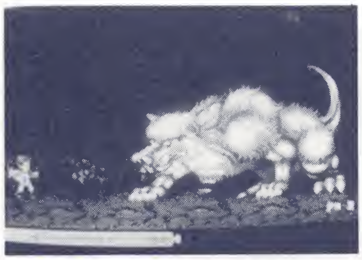
中ボスは月光の魔法2発で倒せます。気合を完全にためて2回撃って倒して下さい。月光の魔法が買えない場合でもためて撃った方が早く倒せるでしょう。

中ボスを倒した後もひたすらGOLDを貯めて下さい。ここの場所で注意するのは、足を踏みはずして川に落ちてしまうことです。下が見えない所ではむやみに飛び降りないようにしましょう。



いったん安全な所に降りてから進むと良い。

ボスのデスドラゴはブレスを上・中・下に吐きわけます。画面の一番後ろの方に下がって、上・中・下のどこに火を吐くか見切って粘るのが一番確実な方法でしょう。



火をどんな高さに吐いてくるか見切ろう。

ブレスは自分の高さに合わせて吐いてくるようです。ピヨンピョンはねながら撃っていれば上へ、普通に撃っていれば下へ吐くことが多いはず。ここは月光の魔法よりノーマルショットでジャンプしながら撃った方が早く倒せると思います。

STAGE 2

今度のプレイヤーはマドマーディガンです。剣しか扱えないので射程が短く、急に難しくなります。

館の中に入って行くと、矢を撃つ敵がいます。気合をためて1発で倒しましょう。

次は2階へ登ります。上でうろうろしている兵士は下に降りてくるまで待って倒し、2階に登ります。

2階では箱を取りに行こうとすると上から兵士が落ちてきます。覚えておきましょう。



兵士が落ちてくる位置を覚えておこう。

3階から最上階は一気に登ってしまいましょう。そして弓矢の敵を倒し、シャンデリアの落ちてくるのをかわして下さい。

今度は再び下に降ります。この時も2階で上から兵士が落ちて来るので、フロアの右よりにいること。

下に降りると、シャンデリアと弓矢がいます。シャンデリアだけ落として、すぐに左に逃げてしまうか、すぐ弓矢を倒すかして下さい。とにかく弓矢を撃つ前に倒すことです。

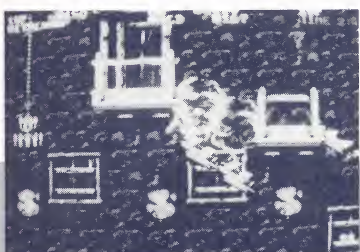
床の上に箱のようなものが置いてありますが、この中には弓矢がひそんでいます。高い窓の弓矢を倒したら、箱の中から出てくる弓矢の矢をしゃがんでかわし、その後に倒します。

箱のすぐ後ろには、窓からオノを持った手が出てきて攻撃してきます。こいつは箱の上に立ち、少し気合をためて倒して下さい。ここは難しいので慎重に。ゴールドがまだ少ないので一発もくらわないようにしましょう。

ちょうどここに店があります。店はレバーを上に入れると入れます。ここではソードのパワーUPと体力の回復及び守りの指輪を買って下さい。ソードを買わないでライフパックを買ったりすると、4面の前半で困るだけでなく、2面の馬車でも敵を一振りで倒せないので、ピンチを招いてしまいます。

理想の買い物パターンは、ここでソードと魔よけの指輪を2つ買うパターンです。

さて、今度は再び上に登っていきますが、上をうろうろ



崩れる床、大男などがなかなかいやらしい。

攻略やります!!

している兵士は下の段からジャンプして倒して下さい。そして上に登ります。

上に登ると、オノの手とオノを投げる大男が出現します。気合をためて、この2つを同時に倒して下さい。

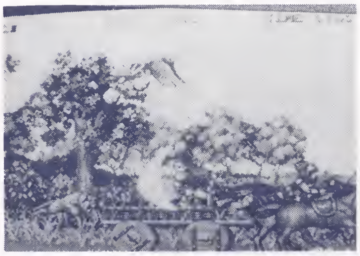
馬車のシーンこうすればハマらない

館を脱出すると馬車のシーンになります。馬車のシーンではまる人も多いかもしれないのでコツを伝授しましょう。



馬車のシーンは慣れが必要だ。

一番のコツは前から来る弓矢は必ず倒し、後ろから来る弓矢は無理して全部倒さないということです。後ろから矢を撃たれたら垂直ロングジャンプでかわして下さい。



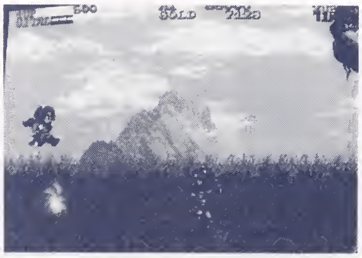
鳥は石を落としてくる前にジャンプして倒そう。

石を持って来る鳥は、石を落として体当たりしてきます。鳥は必ずロングジャンプして倒しましょう。逃がしてはいけません。矢をかわすジャンプのついでに鳥を倒せるようになれば理想です。

とにかく、一番まずいのは両側から矢を撃たれてしまうことです。左側（後）の矢だけなら、ロングジャンプをうまく使えば意外にかわせるものです。集中力を失わないようにしましょう。

STAGE 3

爆弾クンが出てきます。この爆弾は、どこぞのファミコンゲームと同じように、爆発した時に垂直ロングジャンプをすることによってかわせます。まず下の爆弾クンを2人倒したら下の宝箱を開けます。この時、ライフ回復が出て、体力が満タンならすぐに取らず残しておきましょう。



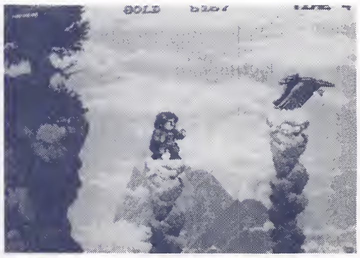
爆弾を投げてくる敵などに注意しよう。

そうしたらオノ男を2人倒して店に入ります。店では竜巻の、魔法をまず買います。その後にライフパックを買って下さい。ここで、ライフ回復が残してあれば、店でライフ回復を買う必要はないわけです。

上の段にいる爆弾クンは、1人目は離れて竜巻の魔法で倒します。そうしたら2人目下から回り、爆弾クンをガケ近くまでおびきよせ、近づいて連打して倒します。ガケの近くまでおびきよせると爆弾は下の方に行ってしまい、全然怖くありません。

ここでは森の小人（オプション）が空中にいます。ガケの中段の宝箱のあたりと、その上の地形の一番高い所からさらにジャンプした空中と、岩の塔の1つめの地点のいずれかにいます。探してみて下さい。

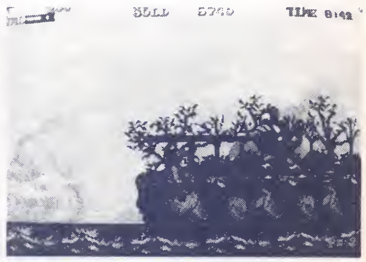
岩の塔のシーンでは、ナナメロングジャンプを確実にできるようにして下さい。4方向レバーだと落ちます。



岩の塔のシーンでは足を踏みはずさないように。

鳥は200ゴールドを3つ出すのでお金を稼ぐには良いのですが、あまり粘っていると落ちたりダメージをくらったりしやすいので、ほどほどに。

岩の塔を抜けると、鎖を投げつけてくる騎士が待っています。こいつは上か下に鎖を投げつけてくるので、上に投げてきたらしゃがみ、下に投げてきたら垂直ロングジャンプでかわして下さい。上に投げるか下に投げるかを冷静に見きわめられるようになれば楽になるでしょう。

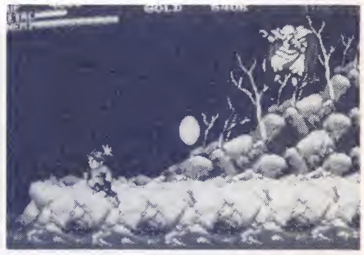


鎖を投げるタイミングを見切ろう。

その後は爆弾クンとオノ男を倒し、店に入ります。この店では、ゴールドの魔法を必ず買って下さい。他に、3面のボスの魔法の攻撃を防ぐために、魔除けの指輪（250ゴールド）も必ず買って下さい。これはいくつ買っても250ゴールドで、3つで750ゴールドです。ライフを増やすより全然トクなので3つ買っておきましょう。他にはライフを3ゲージぐらいまで戻しておけば良いでしょう。

店から出ると、今度は海を小舟で進んでいきます。しゃがんでオノや矢をかわしつつゴールドの魔法を使って下さい。飛びかかってくる魚もゴールドの魔法で倒します。

再び陸地に上がると魔法使いが待っています。この3面のボスは魔法の気合玉と火の竜で攻撃してきます。火の玉は海に落ちると波しぶきを上げますが、それに当たってもミスにはなりません。火の玉と竜は、腕輪を3つ持っていれば3回くらってもライフゲージは減りません。ノーマルショットでどんどん撃ちましょう。火の竜はゴールドの魔法で消しても良いですが、通常の攻撃はゴールドの魔法では威力が弱いので使わない方が良いと思います。



火の玉の攻撃は魔除けの指輪で防げるぞ。

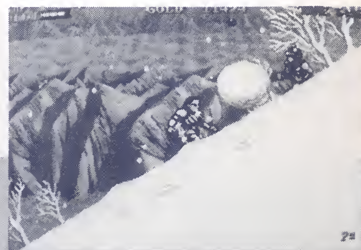
ボスのゲージが残り1になったら、ゴールドの魔法で倒しましょう。ボスの出すゴールドが全て2倍になって大変オトクです。

STAGE 4

再びマドマーディガンです。初めのシーンは雪の斜面を登っていきますが、前からは爆弾クン、後ろからは兵士がやってきます。

爆弾クンは今度は近づくとどんどん逃げていきます。離れて届きそうもなかったら、気合をためてスライディングして近づいて倒して下さい。この時、後ろの兵士や雪玉に注意すること。

背景に鳥の飛んでいるのが見えたら、鳥が後ろから突っこんでくる合図です。後ろ向きに待ちかまえていて倒しましょう。



あせって後から来る兵士にやられないように。

どうしてもここが難しいという人は、あまり立ち止まらずに一気に進んでしまっても良いでしょう。斜面を登り切ると店があります。ここまで来てしまえばひと安心です。

この店ではドラゴン・ソードとライフパック又は1UPを買い、ライフを回復させておきましょう。

ここからは洞窟の中に入っていきます。コウモリがいっぱいいますが、動き出す前に倒して下さい。少し先に進むとドラゴンがいますが、この手前に森の小人の出る場所があ



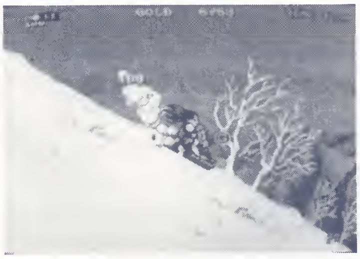
ドラゴンはヒット&アウエイで戦え。

ります。
ドラゴンは、火を吐いた直後にジャンプして気合の一撃をくらわせて下さい。火があたりそうになったら、スライディングも使ってうまくかわしましょう。
ドラゴンを倒すと再び上に登っていきます。この途中にも森の小人が出るところがあります。
上の方に登ると、左側に宝箱が2つ見えます。ここはギリギリまで左に寄ってジャンプすると渡れて、ライフ回復とゴールドが取れます。ここに森の小人が出る時もあります。
上に登っていく途中にも店があります。ここではライフ回復と、できればバトルブレードを買った方が良いでしょう。バトルブレードを買うと少し先が楽になります。
再び地上へ出ると、テントの中からヤリ部隊やオノ男が出て来ます。ヤリ部隊は倒すとかなりゴールドが稼げますが、さっさと進んだ方が楽は楽です。バトルブレードでなかったら、あまり相手にしない方が良いでしょう。
ソーシャはこちらの攻撃を防ぐちょっと強い敵です。彼



◆ソーシャは守りが固い。ジャンプした時を狙え。

女の攻略パターンは、できるだけ間を取るとジャンプしてくるので、そこを狙うといいでしょう。ジャンプしてきた所をスライディングでくぐり、後ろから攻撃します。
また、バトルブレードを持っていて、ライフゲージが多く残っていれば、相討ちでバリバリ切り合っても勝てるでしょう。1回ダメージをくらうと少しの間無敵なので、この間の時間をうまく使うこと。これで彼女も「私の負けだわ」と言ってくれるでしょう。
ソーシャを倒すと、ソリで



◆ジャンプをうまく使ってお金を稼ごう。

金貨を集めるボーナスステージになります。このシーンは映画を見ているとかなり笑えます。
取り方のコツは、あまりジャンプしすぎないことです。GOLD集めに精を出して下さい…。

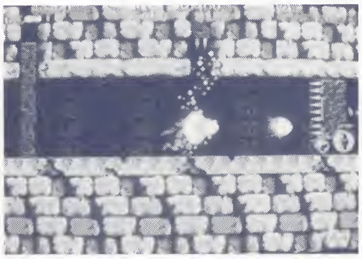
STAGE 5

スタート時にキャラクターが選べますが、ウィローを選んだ人が圧倒的に有利です。マド・マーディガンでもできないこともありませんが、初心者は避けておきましょう。



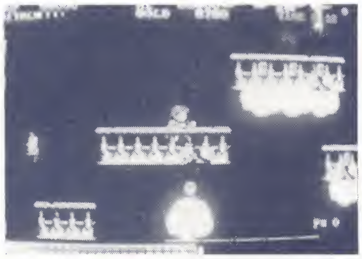
◆とびかかって来る時が怖い、トロール鬼だ。

まず、城の外ではサル（トロール鬼）が弾をはいています。初めの店までは、ノーマルショットをうまく使いながら急いで進みましょう。
店までたどりついたら、時の魔法を買って下さい。他は1UP、ライフパック等を買いたければどうぞ。ただ、ここではあまりお金を使うと次の店で爆烈の魔法（1万ゴールド）が買えません。無理に爆烈の魔法を買う必要もないのですが…。
店から出たら、時の魔法を



◆時の魔法をうまく使って進んで行こう。

うまく使いつつノーマルショットでバリバリ撃って進んで下さい。
城の中に入ったら、時の魔法で時間を止めて、その間にオノ男等を倒していって下さい。
少し進むと、コウモリとオ



◆時の魔法とGOLDの魔法を使って進む。

ノ男がたくさん出る所にたどりつきます。ここは、時の魔法→ゴールドの魔法の連発で進むと楽です。
このシーンでは2回めの店がありますが、ここで守りの指輪等をいっぱい買って、次の面に持ち越して行くのも手です。
最下段にはギリギリからジャンプしないと落ちてダメージを受ける所がありますが、



◆時の魔法の無敵時間を利用して攻撃しても良い。

時の魔法を使った直後に、無敵状態になることを利用すれば楽に抜けられます。
ボスのエボシィスクは、長い炎を吐いてくる双頭の敵です。画面の一番左に下がり、しゃがんでいればあまりくらわないので、撃っていればいつか倒せるでしょう。時間を短縮するためには、時の魔法を使って無敵時間中に積極的に撃ちこむと良いと思います。最後にゴールドの魔法で倒すのを忘れずに。

STAGE 6 前半

3たびマドマーディガンです。
さて、この城は迷路状態になっています。1回めはドアが1つなので良いのですが、2回めは2つ、3回めは3つ、4回めは4つになっています。それぞれ、正しいルートは、左→左→右上です。間違えると前に戻りますが、戻る扉は1回通ると2度と通れなくなって永久パターンをなくしています。
この面で難しいのは、出現する床と弓矢の地帯でしょう。



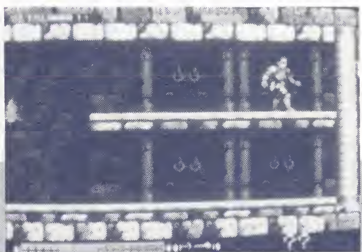
◆矢の攻撃には充分注意が必要だ。

ここは、矢をロングジャンプで飛び越しつつ弓矢を倒すと



◆フォースブレードを買うとすごく楽になる。

いうパターンが有効です。
店は2つありますが、1つめではフォースブレードを買い、2つめで体力関係の薬、指輪類を全部買っていくのが一番安全な方法です。
鎖を投げて来る騎士は、スライディングで逃げるようにします。フォースブレードなら気合をためてスライディングで近づき、一気に倒すことも可能でしょう。
最後の扉の所は、ドアの前で上に登ろうとすると下のドアの中に入ってしまいます。



◆右上の扉が本当の進路になっているぞ。

ドアのない所から登りましょう。
ボスのカエール将軍は、波

動剣で攻撃し、守りもかたい強敵です。しかしソーシャと同じくジャンプして着地する所にスキができます。この時に攻撃して下さい。フォースブレードと体力があれば負けないでしょう。

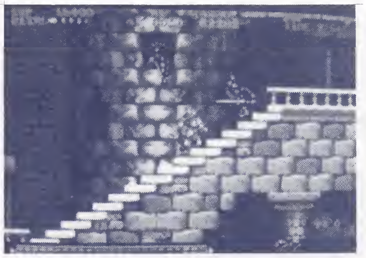


ジャンプ中がチャンス。追いつめられるな！

STAGE 6 後半

ひたすら上に登っていきます。途中には弓矢や爆弾クンや鎖男がいます。一番安全なのは、時の魔法を使ってその間に登っていく方法です。時間が少ないので急いで登りましょう。

ここには店が2つあります。右側の下の方に1つ、一番上の出口に1つです。最後の店では指輪類は売っていません。



店の位置をしっかり確認しておこう。

体力が少ないと、バブモーダに5～6ゲージ時で戦うことになってしまいます。

そこで、1つの方法としては、爆烈の魔法で急いで全部の敵を倒し、右下まで落ちて店に入って指輪類を全部買って（全部で6ゲージ分）一気に上まで戻る方法もあります。これならバブモーダにはまず勝てますが、時間切れにならないように急がないといけません。



爆烈の魔法、時の魔法はやはり強力だ。

また、水晶の魔法ははっきり言って使えないので、爆烈のままにしておいた方が楽でしょう。1回くらいは買ってみてもいいかもしれませんが。

さあ、最後まで遂に来ました。バブモーダは小さな光の玉をどんどんとばしてきたり、空中に浮いて火の球を投げつけたりします。

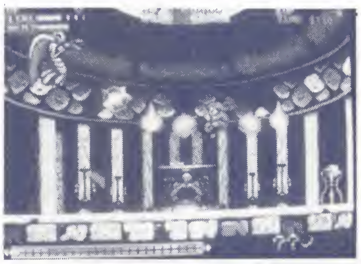
小さな光の球はかわしにくいので、時の魔法の無敵時間を使っても良し。この時はバブモーダは地上にいるのでノーマルショットをどんどん撃ちこもう。火球の時は宙に浮いているのでジャンプして爆烈を当てて下さい。

バブモーダが残り3ゲージになると、鍋に命を吹きこんで攻撃させてきます。鍋は倒せないので、宙に浮いているバブモーダに爆烈の魔法をぶつけて一気にカタをつけて下さい。バブモーダが少し下に下がってきた時がねらいめです。

全面クリアすると、感動のエンディングが待っています。音楽もゆっくり味わって下さい。



光の球の攻撃をうまく見切ること。



宙に浮いているバブモーダに爆烈を当てろ！

夏だ!!爽快シューティング

オメガファイター

(C)UPL

フルオート連射機能を活かせ!

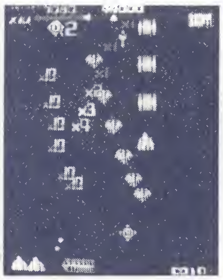
GOD鈴木

もっと速くもっとパワフルに破壊せよ!!

フルオート連射機能だ!!

「オメガファイター」は君の近くのゲームセンターに入ったかな?
もうすでにプレイしている人も多いと思うけど、もう一度基本ルールを振り返ってみよう。
まず売りはなんといってもフルオート連射機能だ。
ちなみに普通のシューティングゲームで、パワーアップアイテムによって連射になるものがあるよね。
オメガファイターの場合は初めから標準でこの装備なんだ。さらに連射すればもっと速く…と考える人はチェックが厳しい。実際そういったゲームもあるからね。
でも、オメガファイターの場合はあくまでもボタンを押しっぱなしで連射だから、念の為。これでゲームに専念できる、という訳だ。
パワーアップアイテムは2種類。
取れば取るほどショットの幅が広がる「ワイド」と、取れば取るほどに射程が短くなる「アイアン」だ。
これだけ聞くと、アイアンにメリットがない事になってしまうけど、アイアンはショットパワー自体が強力なんだ。つまり固い敵に対して絶大の破壊力を発揮する。
でも、やはり取り過ぎは危険。信じられない位に射程が短くなります。もっとも、あの短さは一見の価値はあるのだけど…。
ただし、射程が短くなれば敵を倒せない事になるから、配点は高くなる、という考え方もあります。
ワイドはもちろん広範囲の敵に有効だ。ただし、このアイテムはショットの幅は広がるけど、連射性は下がっていくし、ショットパワー自体はあまりない。
当然固い敵に対しては焼け石に水、という場合があるので要注意。(特にボス)
どちらのアイテムも取り過ぎに注意という事。
もちろんどちらのアイテムが良い、とは一概には言えません。面によって、ワイドが有効な面もあればアイアンが有効な面もあるからです。
「この面ではどちらの武器が有効か?」考えながらプレイしてほしい。
特殊アイテムは3つ。
まず一番良く出現するのがスローだ。使えば文字通り敵・敵弾が一定秒遅くなる。これはかなり助かる。ただし、調子に乗って、突然早くなった弾にぶつかったりしないように。
で、これよりもっとおいしいのがオールクラッシュ。どんなに強い敵も、これで一撃。使う場所を考えたい。
最後の1つは、もちろん1UP。ただし、残機のストックが4機ある場合は取れません。これは悲しい。
もっとも、それで1UPが止まる(俗に言うUPLパターン)、という事はありません。めでたしめでたし。

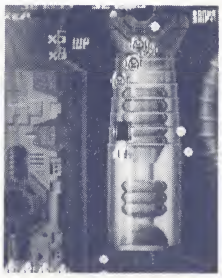
1面


サイドアタックカァ?

ほんの手始め。かるく流して下さい。
接近して敵を倒せば、配点は高くなります。しかし、数百点のザコの為に危険を冒すのはオロカ。
ちなみに、このゲームはフルオート連射ですが、サイドアタックもかなり出来ます。極めれば、サイドアタックでザコをバリバリに…という考えはマニアにまかせおきましょう。
ただし、敵と弾に囲まれてにっちもさっちもいかなくなった場合、敵に突っ込む方が相対的には安全。弾にぶつかったら、間違いなく死ぬのだから…。サイドアタックに期待しましょう。
それと、少し気になるのがオールクラッシュの使い道。
ボスに対して使うのが1つの有効な使い方でしょう。
ザコキャラに対して使うのは、×10が大量生産できて、一見派手です。しかし、ザコキャラの配点は×10になっても、たかが知れています。
しかし、です。面クリアの集計は一番多い倍率が選ばれます。つまりザコキャラで×10を稼いでおく、という考えもある訳です。
又、×10をたくさん出せばアイテムの出も良くなります。
そういった点についても、色々と考えてみるとおもしろいでしょう。

2面

1面同様、難しくはない面でしょう。ただし、ボスの動きが速く、要注意。

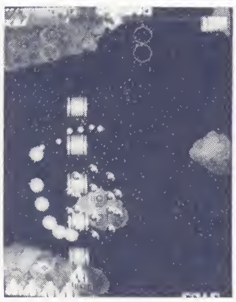

この射程を見てあげて。

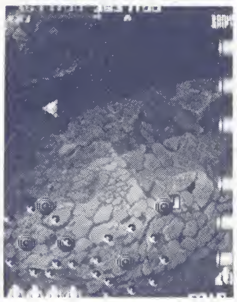

2面のボス。動きが速い!!

「スロー」を残してボスと対面したいところ。
スローを使えばかなり楽。
「うおお! これなら楽勝だぜェ!!」と調子に乗って接近していると、突然速くなった敵のレーザーをまともに喰らうのがありがちな死亡事例。
スローを使った接近戦はほどほどにネ。

3面

とりあえず、ここらで死んでもらって……とゆう面がこれ。


3面。弾が増えてきた。


ここに関しては、ここが安全。


うおお!! ×10+1UP。

1・2面を軽くこなして3面をなめてかかると痛い目に合うゾ。

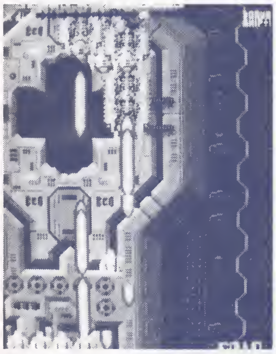
岩状の地型に砲台が集中している場所は注意。できれば「オールクラッシュ」を持っていたい。又、砲台自体は当たり判定がないので、出現と同時に処理していくのも戦法。

宇宙空間で右側から砲火してくる場所は要注意。空中戦と重なって、追いつめられる事が多いので、先を見て行動したい。

CD（?）を飛ばしてくるボスが、これまた強い。

これもすぐ追いつめられたりするので、大きくまわり込んで逃げてほしい。それと、本体の丸い部分は当たり判定がないので、追いつめられても、一か八かで抜けられる場合があります。（でも、弾には当然死ぬのであしからず…）

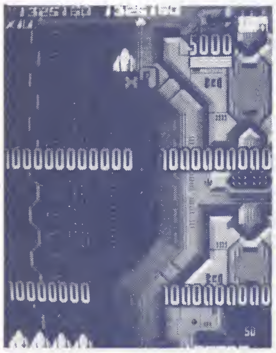
3面クリアしてほっとした所で、今月はここまで。では又、来月。

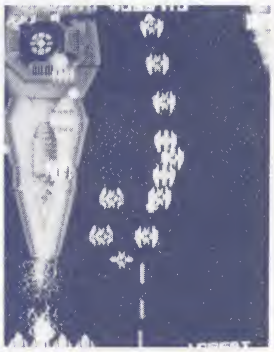

背景がいいですね。おっとレーザーが…。

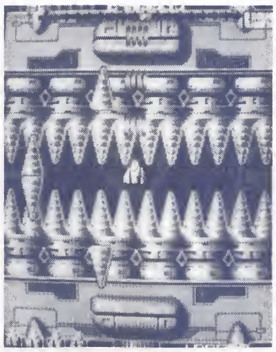

突攻!!　これなら倒せる…。


出た!!　CDプレイヤー。


横からの砲火に要注意!!


この点は…?


左上の砲台を速攻で処理したい。


やめて下さァーい!!

天地を喰らう

石井ぜんじ

策略で勝つ！　兵法を学ぼう。

"天地を喰らう"も発売されてだいぶたちました。しかし、はじめのうち、「このゲーム見た感じつまんなそー」なんて言っていた人が遅れてやり始めることもでてきました。

私自身も攻略法を書くためだいぶ苦労してゲームセンターでやりこんだものでしたが、さらに少しずつ進歩してくるものです。今回もその成果？を述べていきましょう。

大阪のショーで出展されたエリア88が発売されるまでには、まだ間があるので、都会の人でもまだ遅くないと思います。全キャラクターでクリアしてみよう／



砦を壊すとボーナス点が入る。

策略の使い方

策略は前半で、体力が減る割にはあまりダメージを与えられないので使えないと思いがちです。（事実私もそう思っていた。）しかし、後半は体力が伸びると共に、敵の攻撃力も上がってきます。敵のザコの一撃などで非常に多く体力を失うようになります。その一方、策略で使う体力の大きさは変わらず、しかもどんどん策略の威力が上がっていきます。つまり、後半は策略がとても威力を発揮するのです。

そこで、後半は策略をうまく使うのが確実なクリアにつながります。点稼ぎを狙う人にとっては策略が使える所は限られてきますが、クリアを狙う人には策略の使い方を考える必要があります。

さあ、それでは策略の使える所を探していきましょう。



劉備の伏兵は周超だ。威力があるぞ。



張飛は真空剣１発で投石器を破壊できる。

ROUND 3

ボスの所で、銀仙丹を取らない状態で体力が減ってしまうことがあります。こんな時に銀仙丹を取りに行く際に策略を使って下さい。張飛などで初めてやったりすると、つぼを壊すのに意外に手間どって不覚を取ったりします。

ROUND 4

ボスの華雄のはタテでうまく攻撃をかわすので、かなりやりにくい相手です。相手のゲージが少なくなっているのにザコがうっとおしい時は策略（爆烈）を使って、止まっている間に後に回って真空剣をあてて下さい。後からなら必ずかわされることなく攻撃が入ります。

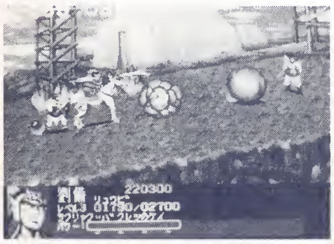
ただし、これは多用は禁物です。やはりまだ体力の伸びが少ないからです。

ROUND 5

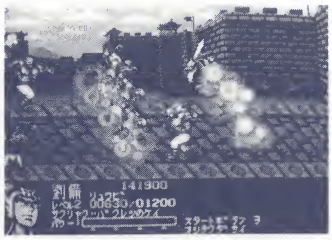
副将の郭汜の時に策略の火計がとても有効です。火計の術は画面に比較的長く残るので、敵に連続してダメージが与えられるのです。これはレベルが上がると火計の範囲、残る時間、威力ともどもどんどんUPしていきます。

特に郭汜は防御もしないので火計算がまともに入るし画面が止まっている間、正面から真空剣を撃ちこめます。でも、あまり早く倒してしまうと銀仙丹を持ってくる騎兵が出てこないので、騎兵が出てきたら策略を使うと良いでしょう。逃がしがちな銀仙丹も確実に取れて一石二鳥です。

大将の呂布では伏兵が使えますが、ここは真空剣で戦った方が良いでしょう。策略はあまり効果がありません。



岩を壊すと８千点ボーナスだ。



大男に爆烈の計を使った所。
劉備は策略が強い。

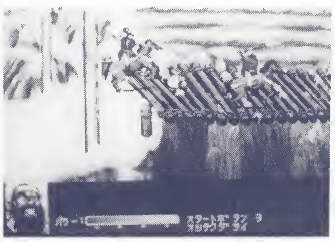


あぶなくなったら策略を使って
銀仙丹を取りに行く。

ROUND 6

副将の樊稠が出現した時、火矢は撃たれるわ騎兵は出るわでかなり辛いものがあります。追いこまれないように前に出てしまえば良いのですが、わけがわからなくなったら爆烈の計を使うことをすすめます。策略を使わず、普通にやっているとダメージをくらわないようにするのにせいいっぱいで、騎兵の持っている銀仙丹を逃がすことがあるからです。他に、ここでは騎兵が武器弾を持っていますが、これも取り逃がしやすい。爆烈を使うとすっきりしますよ。

大将の張済の所でも火計の術がかなり有効です。もともとそれほど強いボスではないのですが、副将もいっしょにいるとうっとおしいので、策略を使い副将だけ倒してしまうのも良いでしょう。



関羽の伏兵は爆弾を投げる。結構強い。

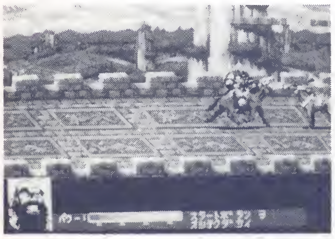


張飛は真空剣が長く届くので大将との
戦いではうまく使おう。

ROUND 7

この面では、手前でザコの攻撃がかなりきびしくなっています。策略は使わないでくらわなければ一番良いわけですが、一回やられるよりは策略を使った方が得です。ザコの攻撃力が大きく上がっているからです。

特に、馬に乗って雑兵が攻撃してくる所などは、うまく倒せなかったら爆烈を使ってしまった方が良いかもしれま



始まる前に、後ろに回りこんで真空剣
を当てる技もある。

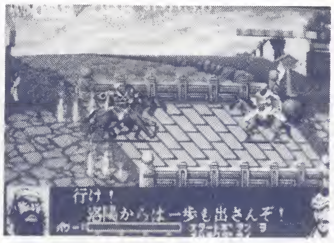
攻略やります!!

せん。

ここまでは、そんなに策略を使わなくてもいいのですが、副将の徐栄の所では絶対策略を使った方が楽です。

徐栄が出てきたら、少しの間真空剣で攻撃し、少し左側に進んで来たら策略を使って下さい。策略は火計の術です。早めに使いすぎると火計が先の方まで届かずダメージがうまく与えられません。

徐栄はほとんど防御というものをしないので、火計にうまくはまり、その間に真空剣を撃ちこめばあっという間に倒すことができます。張飛で



樊稠が出てきたら前の方へ出てしまうと意外に楽。

バイタリティが20しかなくても使った方が勝てる確率は高いと思います。

ここからは、策略で勝負です。大将の李傕には徹底的に策略で勝負し、兵法とは何か逆に教えてやって下さい。

まず投石器が3台×2ある所ですが、ここも策略が使え


わけがわからなくなったら、とりあえず爆烈を使ってしまう。



張済が出てきた瞬間に樊稠にダメージを与えられる。

ます。火計の術を1回使うことによって確実に投石器を2台壊すことができるからです。なぜ3台中、2台になるかというと、それは火計の術の幅が狭いからです。そして、上の投石器が1台残るか、下の（手前の）投石器が残るかは自分の策略ボタンを使った位置によって決まります。

そこで、前の3台の投石器のうち、一番奥の投石器を出てきた瞬間に倒します。そして、すかさず一番下に行き、策略を使います。策略で止まっている間に一番下の投石器も倒して下さい。ここまでを早技で行えば、まだ投石器が動いていないはずですから、絶対投石器の火をくらうことはありません。

後は残りの3台です。3台


サーカス雑兵団は強い。爆烈の計を使っても良い。

の投石器と騎兵を倒した時点で画面がスクロールしはじめます。そのまま下段にいて、下段の投石器を倒します。

すると、李傕が出てきますが、奴を上に誘導して上で策略を使います。この時点で投石器から1発もダメージをくらうことなく、投石器を全滅させることができます。


徐栄が突っこんできたら策略を使おう。

残るは李傕です。この大将に対しても策略をどんどん使って下さい。普通に戦うと、李傕の攻撃力がとても強いので危険です。しかも、両側から火矢を撃ってくるザコが出てきます。長期戦は不利なので一気にカタをつけましょう。

李傕はほとんど防御をしないので、火計の術がまともに入ります。ちょうど火計のまん中に李傕が入るように誘導して策略を使います。策略を使って止まっている時に真空剣を使います。李傕を倒すまで策略を使いまくって下さい。

投石器に2回策略を使うわけですが、銀仙丹が投石器から出るので大丈夫です。1回火をくらうよりは確実な方法だと思います。

ROUND 8

呂布の所も火計の術が使えます。ここもかなり有効なのですが、すぐザコが出てこなくなるので使わなくても呂布を倒すのは難しくないでしょう。

董卓の影武者も火計が有効です。ここもひたすら粘るパターンでも良いと思います。

最後の董卓は、体力がとても多いので、戦いが長びきすぎて体力を減らされるようでは危険です。そこで、策略を絶対と言っていいほど使わなければいけません。

策略のうまい使い方は、董卓を策略の中にはめてしまう方法です。董卓が一番下に来たら自分も下に、一番上の段に来たら自分も上に行って策略を使うとはめやすいと思います。

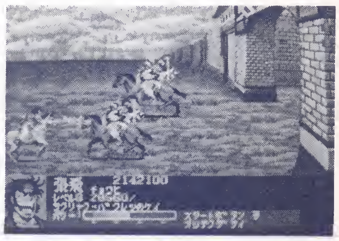

一番奥の投石器を倒し、下に行って火計を使う。


今度は上に行って策略を使いつつ真空剣を撃ちこもう。

お答えしましょう 点稼ぎについて

読者から質問のあった、点稼ぎの方法について少し説明してみましょう。

まず大きく点数を左右するのが、体力の回復する袋です。


鉄球野郎2人は座標をずらしつつ真空剣を撃ちこもう。

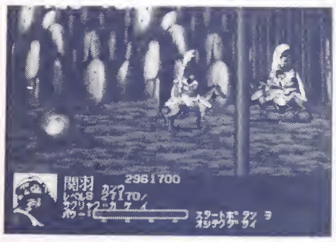
体力がMAX（満タン）の時に体力が回復する袋を取るとボーナス点が入るのです。ボーナス点は増える体力の多い袋になればなるほど多くなっていきます。赤心丹だと500点、金仙丹まで行くと5万点にもなります。

特に7面、8面では体力袋によるボーナス点が大きく左右することになります。

次に大きいのが、岩のボーナスです。敵がころがしてくる岩や雪玉を壊すと1コ8千点のボーナス点が入ります。これを知っているのと知らないのでは全然違います。普通岩はぶつかる可能性を避けて無理に壊しに行かないからです。

策略を使って岩を確実に壊すだけでも点数は飛躍的に伸びることでしょう。

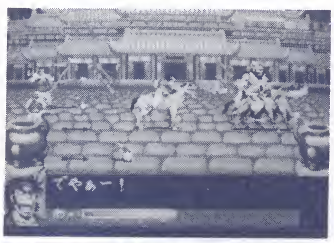
他に、砦のさくをガンガンたたくとさくが壊れ、ボーナスが入ります。ただ、手前と


岩の転がってくる地帯。稼ぎまくろう。

後のさくを壊してしまうと砦が完全に壊れ、出てくるべき敵が出なくなってスクロールが始まってしまいます。全部の敵が出てからさくが自爆する直前に壊すのが理想です。

他には、ボスの所でできるだけ粘るという方法がありますが、粘りすぎて体力が減り始めると、かえってボーナス点をソンしてしまいます。

また、クリアボーナスでもキャラクターによって入る点が違います。趙雲が一番少なく関羽が一番多いので、これも面白い所だと思います。



火計を使い、董卓の後から真空剣を撃ちこめ。

このゲームは何回やってもいつもピンチになってしまう所が面白い所です。いつでも楽しめる偶然性の要素がうまく盛りこまれてもいるゲームではないでしょうか。

まだまだ、やめるには早過ぎる長く遊べるゲームだと思います。


火計の中心に董卓を誘導しよう。

DIRTFOX
ダートフォックス

©㈱ナムコ

トップにたってからが勝負！
2位以降の車は君の車より速い！
ブロックして自分の順位を守ろう！

ずるずる

操作性良好 完走はすぐできる！

通信機能付きのドライブゲームはファイナルラップ以来。ただし今回のダートフォックスは体感ゲームではなく、テーブル筐体系の延長上にあるドライブゲーム。

画面の起き上がっている筐体は以前からナムコから出ていたけど、ダートフォックスの発売により、画面の大きいバージョン登場。とっても見やすいし、となりの人との距離もかなりとれるので、楽にプレイできる。プレイヤーとしては、文句のつけどころなしって感じ。

さらに、このゲームはシステムIIを使用しているので、車がカーブを走ったり、ジャンプしたりする画面がとってもきれい。システムIIのパワーを感じますね。

完走？ いや、やはり戦い抜いて優勝を狙おう！

ゲームはタイム制なので、時間内に各ポイントを通過すればいいわけだが、せっかく通信機能がついているのだから、バトルしなきゃ面白くない。

となると、それなりのテクニックも必要となるし、速く走らなければならない。

そのための攻略を今回はしよう。では――

ステージ1(SS1)

全般を見ると、そう難しくない。

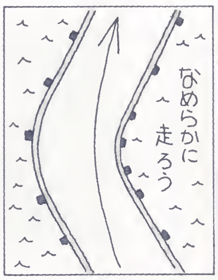
コースのマップは画面右上に表示されているので、一目瞭然。覚えておくのが一番いいわけだが、人間忘れることもある。そんなときはマップを見て判断。ほぼ正確なので、あてにしても大丈夫。

まずスタート。

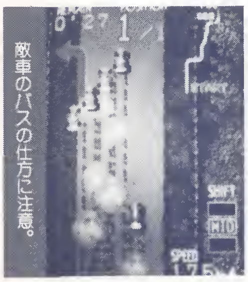
シフトはLOWから。スタートしたら、120km/hでMIDに、そして160km/hでTOPへ。

オンロードではなだらかなカーブが多いので、スピードを殺さないようアウト＝イン＝アウト。


アウト=イン=アウトでいこう。



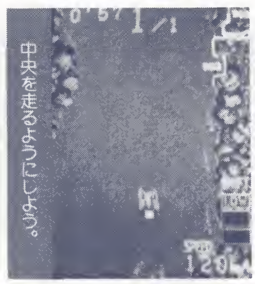
しばらくすると敵車がでてくる。敵車につきあっていると順位をおとす要因となるので注意しなければいけない。


敵車のパスの仕方に注意。

とりあえず、敵車のスピードにあわせて抜く。カーブでは、イン側から抜く方が比較的楽であるので、実行！

ステージ2(SS2)

オフロードメインのコース。まず訪れるポイントは川の中を走るところ。


中央を走るようにしよう。

ここは、川の中心を走るように心がける。両端を見るとわかるように岩がゴロゴロしている。そこへ車を追っ込むと、引っかかって止まってしまう。これは大きなロスなので注意して欲しい。

川を抜けるとき、右への急カーブが待っている。気がつくのが遅れると激突！ 早目にステアリングを切ること。

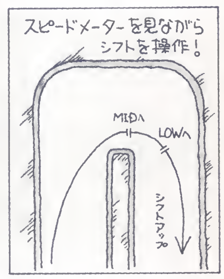

アウトにふくらまないように！

その後のポイントは、連続するコーナー。直線的に走るのが一番なわけだが、タイミングがズレると何回もぶつかるので、注意。

ステージ3(SS3)

大きなポイント、通称いろは坂が待っている。

とにかくヘアピンの連続である。ここをノーミスで抜けれるのと抜けれないのとでは5～10秒の差がつく。抜けれるようになれば、ここでぶっちぎりである。



さて、このヘアピン連中の抜け方であるが、基本的にはアクセル全開。

図のようなラインがいいと思われるが、もっと他にも速いラインがあるので、この辺は参考程度に。

TOPで追っ込み、スピードメーターを見ながら170km/hを下回わったらMIDへ。そして130km/hを下回わったらLOWへ。抜けたらシフトアップ。


減速の仕方がポイント。

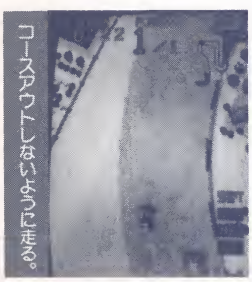
うまくいけば、MIDまで抜けれる。

敵車がいる場合は、早目にシフトダウンして、ぶつかることのないように。

ステージ4(SS4)

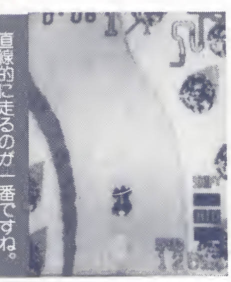
積雪コースである。

とにかく、グリップがきかないので早目々々のステアリング操作で対処しなければいけない。積った雪のところへ入らないようにしたいところだ。


コースアウトしないように走る。

少しでもテールが流れたり減速してしまったら、すぐシフトダウンして、スピードのロスをなくすことが大切。

敵車がそばにいる場合は、特に慎重に走らなければならない。ぶつかると大きくはじかれ、壁にぶつかり止まってしまうからである。接触はできるだけ避けるように。

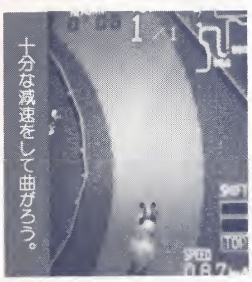

直線的に走るのが一番ですね。

最大の難関は連続コーナー。普通のコースでも難しいのに、積雪のコースでは…。曲がる方向とは逆の方にステアリングを切る感じでいかないと、とても間に合わない。



ここを無事故で抜けれるとかなりタイムがよくなる。

パターン的に、ここで敵車がでてこないのが一番いいわけだが、でてきた場合は敵車


十分な減速をして曲がろう。

あらゆるコース設定が君をおそう!

に近ずかないこと。ここでのクラッシュはとても痛い。

さて、積雪コースを抜けたところに、左への急カーブが待っている。ここは是非覚えて欲しい。覚えておかないといつまでも壁にぶつかること保証付き。

ステージ5(SS5)

今までのオフロードとはちょっと変わったステージ。凸凹があったり、小石地帯があったりと…。

ポイントは、最後のところの急コーナーの連続地帯。

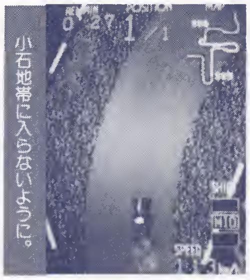
その前に、ミスしそうなところがあるので1つ。

写真のような地帯があるので


道はまっすぐですからね。

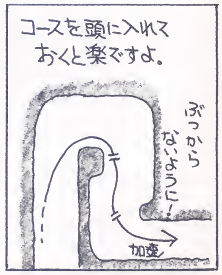
だけれど、ここでけっこうミスる人がいる。この斜めに横たわる凸。これを道と思い込んで、左上方へ行こうとするので、左の壁にぶつかるという感じ。知っていればなんともないのだが、けっこうこれにだまされている。

そして、道の両端が小石地帯のところ。小石地帯へ入ってしまうと思うようにスピードがでなくなるので、コースアウトはしないように気をつ

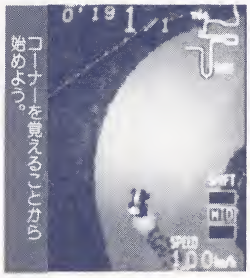

小石地帯に入らないように。

けること。

さて問題のところ。



コースは図のようになっていることをまず頭に入れておくこと。知っておかないと、多分最低でも4回はぶつかるでしょう。


コーナーを覚えることから始めよう。

事故らないためには、まず減速から。始めの右急カーブはMIDで曲がり、次の左急カーブではLOWで曲がる。

ここを抜ければ、もう最終ステージ。

ステージ6(SS6)

このステージに入っていきなり右への急カーブ。ビーチサイドにでる。ここは減速をして、海に入らないようにしたいところ。入ってしまうとスピードダウン。


海へ入らないように。

あまり減速しすぎると、加速がにぶいところなので、タイムロスをしてしまう。

ビーチサイドから離れていくと、久々のオンロード。


さあオンロードだ。

ぐんぐん加速して敵車を抜いていこう。でも抜くときは慎重に。


敵車に気をつけて。

最後のコーナー。左カーブを抜けたら、あとは直線。そしてゴール。

さて、タイムはどのくらいかな。

他の参加者が速いと自分も速く走れる

トップを走っている人はスピードはでても203km/h。

しかし、2位で走っている人は212km/hはでてしまう。

3位以降の人はもっと速く走れてしまう。

これは、独走されるより混戦をしてもらうため。トップを走っている人にはつらいかもしれないけど、これをうまく使ってタイムアタックをすることもできる。

それは、2人ぐらいで組をつくって、互いに抜きあって平均速度を上げることによってタイムを縮めることである。

これも、このゲームを楽しむ1つのテクであるので、試してみて下さい。

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩



大型マージャン用パネル 型番MST−7 ¥9,800(350×200㎜)
ARV−7, RGB−7に差し込むだけでOK(接続コード付)



超小型(120×190×100㎜)

型番ARV−7 ¥20,000
(テレビ接続用コード&G-7接続用コード付)

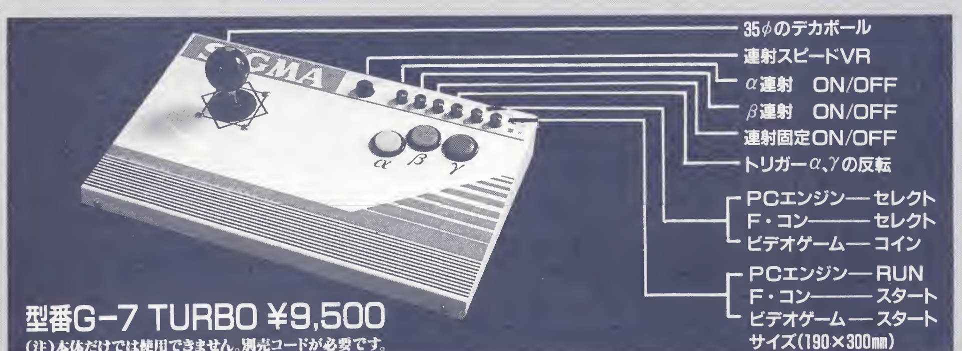
(注意)ARV-7だけでは使用できません。別にG-7 TURBO、ゲーム基板、ゲーム基板とARV-7をつなぐハーネス(ARV-7のソケットの配線はSAM規格)が必要です。

RGB専用ビデオゲームシステム
※ご注文の時アナログ21ピン用と指定して下さい。
型番RGB−7 ¥17,000

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910/宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(323)5524/パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926

近日発売
スーパーサウンド
ステレオ

究極のPRO−STICK!! G−7 TURBO
メガドライブ・PCエンジン・マークIII・Fコン・パソコン・ビデオゲーム対応



別売コード



* ＊メガドライブ用コード(型番コードMD)·¥3,000
* ＊PCエンジン用コード(型番コードPC)·¥2,000
* ＊マスターシステム &マークIII用コード(型番コードMM)…¥2,000
* ＊パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
* ＊F・コン用コード(型番コードFF)……¥1,600

G-7 TURBOの特徴

＊別売りのコードを差し変えるだけでPCエンジン・マークIII&マスターシステム・パソコン・Fコン・ビデオゲームと殆んどのコンピューターに使用できます。
＊全て業務用パーツを使用していますので操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変える事ができます。又トリガーα、γの反転回路付。
＊連射のON/OFF&トリガーSWを押さなくても連射するロック回路付。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。
＊パソコン対応機種名…X68000・MSX1、2・PC6601等アタリ仕様コネクタであれば使用できます(X1・PC88、98シリーズには対応していません)。

★ARV-7の特徴

・ARV-7をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
・当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
・色調整はカラーVRだけで簡単にあいます(こだわる方にR、G、Bの調整が有ります)。
・テレビのスピーカーから音が出ますので音の大きさをテレビのVRで簡単に変えられます。
・ウォークマンのヘッドホーン(付属ではありませんユーザーで準備)が使える出力があります。
・RGBコード(別売¥3500)を使用すれば、RGBテレビにも接続できます。
・別売りのG-7TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
＊送料は全国一律600円。
＊お急ぎの方は電話でお申込ください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL. 07948(4)0476

OSAKA AMUSEMENT FESTIVAL '89 座談会

ニューゲームは粒ぞろいだったし成功 プレイヤー志向の姿勢がうれしかった

●出席者
GOD鈴木
山河悠理
ずるずる
栗原桃郎
雑君保父
T.J.
石井ぜんじ
（構成）

さすがに強いシューティング

ぜんじ…今回出展された機種について、それぞれ意見があると思うのでどんどん出していってください。アンケートの結果では、アイレムのドラゴンブリードとカプコンのエリア88の2つのシューティングが1位になったわけですが…。

山河…今回のショーではメーカーが一押しで台数を多く出したゲームが結果的に大きな票を集めたという感じがします。

ぜんじ…そうですね。さすがにシューティングは強いということも言えると思いますが、10台以上の台数はありましたからね。

山河…春のAOUショーのウィローなどは1台だけの参考出展でしたよね。このゲーム、今はかなりの人気があるゲームだけど、当時はアンケートでは圏外だったはずです。やっぱり台数が多くないと1位、2位取るということは難しいんじゃないでしょうか。

ずる…台数が多けりゃいいってもんではないでしょう。

山河…そりゃそうですよ。ホームデータのバトルクライなどは、だいぶ台数があったけど26位ですからね。

ぜんじ…エリア88の方はわかり易くとっつき易いシューティングで、グラフィックも美しいという所が人気だったんでしょうね。

山河…そうですね。また、キャラクターが良いというアンケートの結果がありますね。エリア88のコミックなんて、今ではあまり知っている人はいないと思うのですが。

GOD…確かに最近ゲームセンターに来始めたプレイヤーにはわからないでしょうね。

ぜんじ…直接コミックの方を知らなくても、本来魅力のあるストーリー、キャラクターということなのでしょうね。

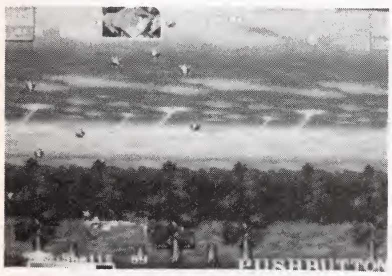
山河…今回は全体的にパズルゲームや格闘ものが多かったけど、グラフィック、キャラクターが良いエリア88の様なシューティングが好きな人は、やはり多いんだなと再認識しました。

ぜんじ…ドラゴンブリードはどうですか。

GOD…アイレムらしい自機のアイデアに凝ったゲームだね。自機がでかいドラゴンに乗った自分という所が人気を呼んだんじゃないかな。

ずる…目立ちますからね。

GOD…ただ自機が大きいという所がち密なシューティングという感じをなくしてしまっているんだな。自機がバカでかいと、やっぱりゲームが大味に見えてしまうんじゃないだろうか。



これが1位／エリア88（カプコン）

ぜんじ…1位になっただけあっう点はどうですか。

山河…金色のパワーアップになって、とぐろを巻いていれば良いということがわかれば、大部楽になりますね。それがわからないとちょっと難しいでしょう。

ぜんじ…1位になっただけあって、なかなか良いゲームだとは思うのですが、ショー会場でタダでやるのとは違って、お金を出してやる時にどうですかね。最初であきらめてしまわなければ良いのですが…。

GOD…台数が少なくて目立たなかったけれど、アイレムのXマルチプライがなかなか良かったんじゃないかな。私としては今回のショーのNO.1シューティングに押したい所ですけど。

ぜんじ…Xマルチプライは、台数が2台しかなかったというハンデにもめげず9位に入っていましたね。人がついていた数では、こっちの方がドラゴンブリードより上だったかもしれません。



アイレムのドラゴンブリード。

GOD…シューティングで大事なのは、操作感覚だと思うんですよ。変わった操作だと、操作しているだけで面白いんだよね。その点、レバーで2本伸びた触手をあやつるというのは非常に面白いですよ。

ぜんじ…自機のアイデアは、非常に高い。ただ参考出展ということなので発売は先になりそうですね。

好み いろいろですね

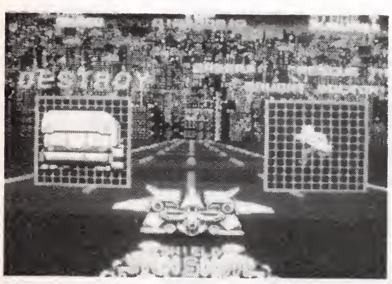
T・J…参考出展といえば、セガのフラッシュポイントも参考出展で2台しか出てなかったけれどなかなか人がついていましたよ。

ぜんじ…テトリスのパート2ということでかなり注目を集めていたね。

山河…テトリスに慣れた人にとってはとっつき易いと思いますね。

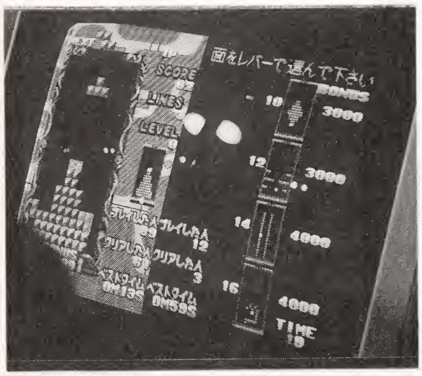
T・J…ほとんど人がブースからあふれてしまうぐらいですから。テトリスが好きな人だったら絶対はまってしまうと思いますよ。

ぜんじ…フラッシュポイントは発売されればかなり話題作になると思います。雑君保父はショーで



タイトーの大型筐体ナイトストライカー。





セガのパズルゲーム・フラッシュポイント。

はどうでしたか?

雑君…やってたのはデータイーストのシークレットエージェントですね。コンティニューでやってしまったんですけど、ゲームそのものはすごく面白いという感じではなかったです。ただ、007シリーズが好きだと、初めの飛び降りる所がムーンレイカーだなぁとかぁ、面白いと思うのですよ。

ぜんじ…栗さんはどうですか。

栗原…私は初めて見たゲームとして印象に残っているのはピンボールのブラックナイトとタイトーのドンドコドンです。ドンドコドンはキャラクターもかわいいし、やってみて、まあ面白かったのでいいと思います。他の作品は取材などで、すでに見ていたものが多かったので…。

ぜんじ…タイトーのドンドコドンは意外に票が伸びませんでしたが。

山河…タイトーのブース自体が小さかったからねえ。ドンドコドンも2台しか出ていなかったし。ナイトストライカーの所も人がいっぱいで通りにくかったですね。

ぜんじ…ドンドコドンも台数が少なかったというのがアンケートではやはりマイナスだったのでしょう。ナイトストライカーの方はどうでした。

栗原…筐体もなかなかカッコ良くなったし、グラフィックも独特の美しさがあって良いですね。このゲームもそろそろ発売ということで期待しましょう。



コナミの格闘ゲーム・クライムファイターズ。

スポーツ・ドライブ・格闘注目株はこれだ!

ぜんじ…今回はスポーツ、ドライブゲームも多かったのですが、どれが注目株ですか。

ずる…ドライブゲームでは完全な新作といったものはなかったと言っていいでしょう。スーパーモ

会場で選んだベストゲーム20

順位	ゲーム名	メーカー名	得点数
1	エリア88	カプコン	314
1	ドラゴンブリード	アイレム	314
3	スーパーモナコGP	セガ	206
4	ダートフォックス	ナムコ	198
5	ナイトストライカー	タイトー	154
6	ウィロー	カプコン	140
7	フラッシュポイント	セガ	91
8	クライムファイターズ	コナミ	64
9	Xマルチプライ	アイレム	61
10	プラスアルファ	ジャレコ	53
11	フリップル	タイトー	42
12	ビッグファイター	ニチブツ	35
13	キューブリック	コナミ	34
14	スーパーバレーボール	ビデオシステム	33
15	ドンドコドン	タイトー	30
16	ワールドスタジアム'89	ナムコ	24
16	ファイネストアワー	ナムコ	24
18	シークレットエージェント	データイースト	22
18	ワイルドファング	テクモ	22
20	ドカベン2	カプコン	21

●調査日時：1989年7月2日（日曜日）　●天候：雨　●調査対象：開催2日間のうち、第2日目、一般入場者を対象とした。
●調査方法：入場者に受付にてアンケート用紙を2000枚配布し、気に入ったゲーム名3機種を連記していただきました。　●有効回答：1016通　●なおくわしいアンケート結果は36頁に掲載してありますので、そちらもあわせてご覧下さい。

総評 成功！大阪で初のショー

関西勢ガンバル

今回のOAOショーは、大阪での本格的なアミューズメントショーとしては初めてのものでした。いろいろな点で注目できると思います。ひとつひとつあげていってみましょう。

まず、大阪での初めてのショーであったことが大きな特徴です。大阪のショーということで、大阪に本社のあるメーカーがかなりがんばっていたと言えるでしょう。ドラゴンブリード、Xマルチプライのアイレム、エリア88のカプコンはブースも広く、たくさんの台を新製品にあてて熱気あふれるブースを展開していました。コナミ、SNK、ニチブツのブースもよくやっていたと思います。

それに比べ、タイトー、ナムコといった所はちょっとブースが狭過ぎた感があります。セガ、タイトーはさらに筐体ものも入っていたので、さらに狭い感じがしました。しかも、新製品でこれが一押しというゲームが良くわからず、インパクトに欠けていたようです。特に、ナムコのブースは位置も悪く、見つけにくかったのが残念です。ショーでは毎回こうした貧乏くじを引いてしまうメーカーはあるものですが…。



当日受付け。運と押しだな。


「どちらから?」インタビュー㊇。

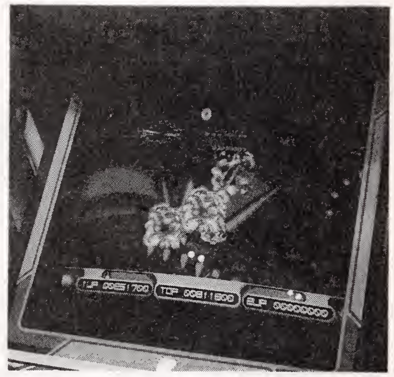
すばらしかったマナー

大阪のショーは1回めということで、関東のメーカーは様子を見ていたとも言えると思います。ショーはほぼ成功したと思われるだけに、2回め以降はもっと力を入れてくるものと期待しましょう。

また、大阪でのショーが初めてで、一般入場の人達の反応にも注目していましたが、一番目をひいた点はマナーが良かったということです。あまり台を占領する人は少なく、順番を守る人が多かったと感じました。

それでもショーに来ていた人は、人が多過ぎるとか、並んでいてもゲームができないという意見も出

OSAKA AMUSEMENT FESTIVAL'89 座談会



アイレムのXマルチプライ、期待大。

ナコGPにしても、ダートフォックスにしてもそうですから。まあこの2つは、ドライブゲームファンならアンケートに確実に票を入れるといったところでしょう。

スポーツゲームでは、コナミのメインスタジアムが良かったですね。画面が、あたかもテレビ中継でカメラが迫っているようにゲームに出てくるという所が斬新でした。それに比べるとナムコのワースロ'89は良くできているとは思いますが、前作と比べると特に進歩していないように感じられましたから、今イチでしたね。

ぜんじ…スポーツゲームの場合は、アンケートの結果と発売後のインカムが直接結びつかないという所がありますよ。みんなスポーツゲームに注目してショーに来ているという感じではないですけど、発売されればけっこういけると思います。

ずる…他はゴルフのジャンボ尾崎がセガのシステム24をうまく生かしていると思いました。

雑君…ビデオシステムのスーパーバレーボールもやってみたら面白かったですね。

ぜんじ…今回は格闘ゲームも多かったのですが、そのあたりはどう思いましたか。

雑君…SNKのギャングウォーズ、ホームデータのバトルクライなどがあったけどコナミのクライムファイターズがキャラクターの魅力で一番抜きん出ていた感じがしますね。やっぱり良かったなーっと。

山河…でも今どき格闘ゲームをこんなに作って、そんなにみんなヒットすると思っているんでしょうかねえ。そんなに甘くないと思うのですけど。

ぜんじ…他のゲームは後は何か残ってました？　コナミのキューブリックはどうですか。

山河…ルール自体は古典的なものなのですが、面白さは保証できると思います。

ぜんじ…初めは割と易しくして、パズルゲームファンの人注目株だと思います。ナムコのファイネストアワーなんかはどうでした？

山河…今ひとつでしたね。やられてもダメージが少しずつ回復する点は新しいかもしれませんがちょっと……。



前夜から並び始めた人もいた……。

成功だったし来年も頑張ってほしい

ぜんじ…個々のゲームに対する意見は出尽くしたと思います。それでは、ゲーム全体について、今回のショーの傾向はどうだったのでしょうか？

山河…いろいろなジャンルから粒ぞろいのゲームが出ていたのではないかと思います。私の一押しのゲームはエリア88とXマルチプライですね。

GOD…ショーの規模も東京のショーとそん色なく、良かったと思います。フラッシュポイント、Xマルチプライという参考出展のゲームが良かったです。

雑君…東京のメーカー、特にナムコ、タイトーといった所が狭く、残念でしたね。個人的にはシークレットエージェントがお気に入りです。

東原…東京のメーカーはブースが狭い割に筐体ものが多かったですね。ゲームの方では、タイトーのドンドコドンに注目してます。

T・J…今回は大阪に行けただけでうれしかったけど、フラッシュポイントができたのも超ラッキーでした。これが一番。

ずる…今回のショーでは体感の新作がなかったのが残念でした。ナイトストライカーをやってみたかったですね。

ぜんじ…私はパズルゲームなどいろんな分野のゲームがあったのが良かったと思います。でもシューティングに人気が集まっていたのが目立ちました。コナミのキューブリックとエリア88、Xマルチプライなどはゲームセンターに出てもやりたいですね。やってみたいゲームがかなり多くなった収穫の多いショーだったと思います。



活発な意見が続く。私はだれでしょう？

ていましたが、これは東京のショーに来たことがないのではないでしょうか。東京のショーでは狭い会場に人が多く、大阪のショーに比べればマナーもそれほどではありません。会場の広さ、ゲームの見やすさや易さは今回のショーはかなり良かったと思っています。

ただ、一般入場者が押し寄せた2日目は、過密状態になるのを恐れるあまり入場をSTOPしたということもあったようです。会場の広さや、東京のショーの過密さに比べればまだまだ余裕があったと思うので、これは残念なことでした。中に入ってしまった人にとっては人が少ない方が当然良いに決まってはいますが。とりあえず一般入場者のマナーと、会場の広さは高く評価して良いと思いました。

続けてほしいプレイヤーのためのショー

さて、他に東京のショーと大阪のショーで一番大きな違いといえば、大阪のショーはプレイヤーのために開かれたショーだったということです。

だからゲーム大会、チャリティーグッズや販売コーナーもありましたし、それぞれかなりの人気を呼んでいました。広い会場の中に人が分散して、ゲームの方も見やすいという好環境になっていたと思います。一般入場者を楽しませようと気を配っているという点は大きく評価できます。開かれたショーはエンドユーザーの声をどんどん吸収して、活気あふれるものになって行くはずです。

ゲーム大会のコーナーに参加者以外は入れなかったり、入場を制限したりといった残念な点もありましたが、それは1回目という試行錯誤の結果としてしかたのないことであったでしょう。これらの問題は、今後ぜひ改善していってもらいたいと思います。

今回の大阪のOAOショーは全体的に見て成功だったと言えます。東京以外の一般プレイヤーに開かれたショーとして、今後もがんばっていってほしいと思います。

（ぜんじ）



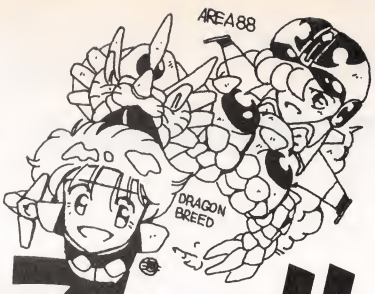


らっしゃい！気分よく売れました。



おもしろい。まだやりたい

これが人気やでー!!



●あいにくの雨だったのにわざわざ来てくれてありがとう。そのうえアンケートに答えてくれた1016人の方々、ご苦労さま。また、せっかく書いてくれたのに、〆切り時間に間に合わなかった人、ゴメンなさい。
●ともあれ、皆さんの感性と理性（ほめすぎ?）にもとずいた意志表示を、全ゲーメスト読者に公開しよう。

●調査日時：1989年7月2日（日曜日）　●天候：雨　●調査対象：開催2日間のうち、第2日目、一般入場者を調査対象とした。　●調査方法：入場者に受付にてアンケート用紙を2000枚配布し、気に入ったゲーム名3機種を連記していただきました。　●有効回答1016通。
●なおこの調査は月刊ゲーメストと大阪'89アミューズメントマシンショー事務局で行いました。

	ゲーム名	得点	キャラクターがよい	操作性がよい	グラフィックがよい	とっつきやすい	サウンドがよい
1	ドラゴンブリード(アイレム)	314	210 (67%)	143 (46%)	234 (75%)	152 (48%)	119 (38%)
1	エリア88(カプコン)	314	246 (78%)	129 (41%)	241 (77%)	130 (41%)	128 (41%)
3	スーパーモナコGP(セガ)	206	54 (26%)	106 (51%)	171 (82%)	72 (35%)	116 (56%)
4	ダートフォックス(ナムコ)	198	51 (26%)	108 (55%)	128 (65%)	135 (68%)	110 (56%)
5	ナイトストライカー(タイトー)	154	65 (42%)	45 (29%)	124 (81%)	56 (36%)	86 (56%)
6	ウィロー(カプコン)	140	106 (76%)	57 (41%)	97 (69%)	52 (37%)	67 (48%)
7	フラッシュポイント(セガ)	91	17 (19%)	38 (42%)	36 (40%)	81 (89%)	24 (26%)
8	クライムファイターズ(コナミ)	64	50 (78%)	24 (38%)	29 (45%)	36 (56%)	31 (48%)
9	エックスマルチプライ(アイレム)	61	39 (64%)	24 (39%)	48 (79%)	23 (38%)	20 (32%)
10	プラスアルファ(ジャレコ)	53	44 (83%)	29 (55%)	30 (57%)	34 (64%)	29 (55%)
11	フリップル(タイトー)	42	26 (62%)	20 (48%)	12 (29%)	38 (90%)	10 (24%)
12	ビッグファイター(ニチブツ)	35	13 (37%)	15 (43%)	15 (43%)	25 (71%)	16 (46%)
13	キューブリック(コナミ)	34	9 (26%)	16 (47%)	15 (44%)	24 (71%)	14 (41%)
14	スーパーバレーボール(ビデオシステム)	33	16 (48%)	20 (61%)	13 (39%)	16 (48%)	5 (15%)
15	ドンドコドン(タイトー)	30	20 (67%)	9 (30%)	16 (53%)	23 (77%)	13 (43%)
16	ワールドスタジアム'89(ナムコ)	24	15 (63%)	17 (71%)	12 (50%)	21 (88%)	11 (46%)
16	ファイネストアワー(ナムコ)	24	18 (75%)	7 (29%)	18 (75%)	10 (42%)	20 (83%)
18	ワイルドファング(テクモ)	22	16 (73%)	4 (18%)	18 (82%)	6 (27%)	6 (27%)
18	シークレットエージェント(データイースト)	22	16 (73%)	3 (14%)	5 (23%)	9 (41%)	1 (5%)
20	ドカベン2(カプコン)	21	13 (62%)	10 (48%)	11 (52%)	15 (71%)	4 (19%)
21	ゴールデンアックス(セガ)	17	12 (71%)	9 (53%)	10 (59%)	10 (59%)	4 (24%)
22	ギャングウォーズ(エス・エヌ・ケイ)	15	8 (53%)	10 (67%)	5 (33%)	13 (87%)	3 (20%)
22	ワールドカップII(テクモ)	15	3 (20%)	10 (67%)	4 (27%)	12 (80%)	
22	メインスタジアム(コナミ)	15	7 (47%)	2 (13%)	12 (80%)	7 (47%)	9 (60%)
25	ブラックナイト(タイトー)	14	2 (14%)	5 (36%)	4 (29%)	5 (36%)	14(100%)
26	原始島(エス・エヌ・ケイ)	13	8 (62%)	6 (46%)	8 (62%)	9 (69%)	6 (46%)
26	バトルクライ(ホームデータ)	13	6 (46%)	5 (38%)	3 (23%)	11 (84%)	3 (23%)
28	ワルキューレの伝説(ナムコ)	12	10 (83%)	5 (42%)	10 (83%)	4 (33%)	8 (67%)
28	天地を喰らう(カプコン)	12	10 (83%)	5 (42%)	9 (75%)	4 (33%)	6 (50%)
30	メカナイズドアタック(エス・エヌ・ケイ)	11	5 (45%)	4 (36%)	5 (45%)	10 (91%)	2 (18%)
31	オメガファイター(UPL)	10	3 (30%)	7 (70%)	5 (50%)	8 (80%)	3 (30%)
31	プレイボーイ(データイースト)	10	2 (20%)	2 (20%)	1 (10%)	7 (70%)	10 (100%)
31	実力プロ野球(ジャレコ)	10	5 (50%)	2 (20%)	6 (60%)	4 (40%)	3 (30%)

※得票を支え、ゲームを構成している「キャラクター」などの項目についてもアンケート（○印形式）をいただきました。パーセントは得票数(得点)に対する割合です。

★性別		
男	793	98.51%
女	12	1.49%
計	805	100.00%

★職業		
学生・生徒	707	80.52%
ソフトエンジニア	22	2.51%
ハードエンジニア	14	1.59%
プランナー	0	0.00%
デザイナー	2	0.23%
営業職	21	2.39%
事務職	9	1.03%
その他	103	11.73%
計	878	100.00%

★年齢		
12歳未満	7	0.85%
12〜14歳	35	4.24%
15歳	71	8.61%
16歳	151	18.30%
17歳	128	15.52%
18歳	149	18.06%
19歳	115	13.94%
20歳	69	8.36%
21歳以上	100	12.12%
計	825	100.00%

●このショーを何で知りましたか?		
ゲームセンターで	183	15.39%
宣伝物（雑誌など）	138	11.61%
友達・知人から	387	32.55%
ゲーメスト誌で	445	37.42%
その他	36	3.03%
計	1,189	100.00%

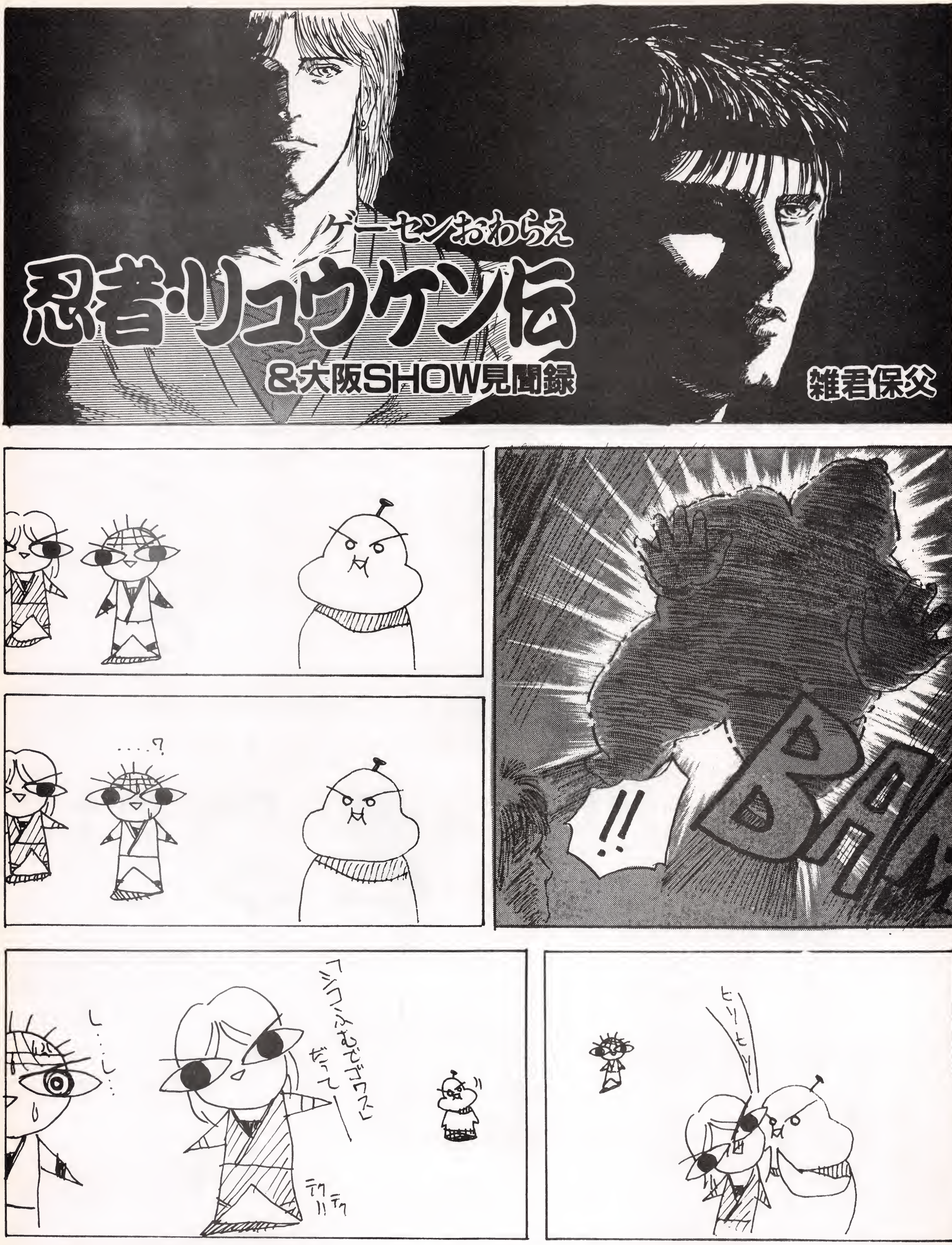
●街のゲームセンターに1ヵ月に平均何回いかれますか?		
1〜3回	129	13.19%
4〜5回	169	17.28%
7〜10回	151	15.44%
11回以上	502	51.33%
一度も行かない	27	2.76%
計	978	100.00%

●この会場にきて楽しかったですか?		
楽しい	801	81.99%
楽しくなかった（その理由……別記＊）	176	18.01%
計	977	100.00%

●このショーに何を期待してきましたか?		
ニューゲームの発表	840	83.58%
ゲーム大会	78	7.76%
その他＊	87	8.66%
計	1,005	100.00%

＊楽しく無かった理由
ゲームができない　18人。その他、人が多い、ゲーム大会に参加できないなどは1〜2人に分散するなど、多岐にわたる。
（＊ グッズを買いにきた、コミュニケーション、雑君先生に会いたいから、その他種々バラつき）



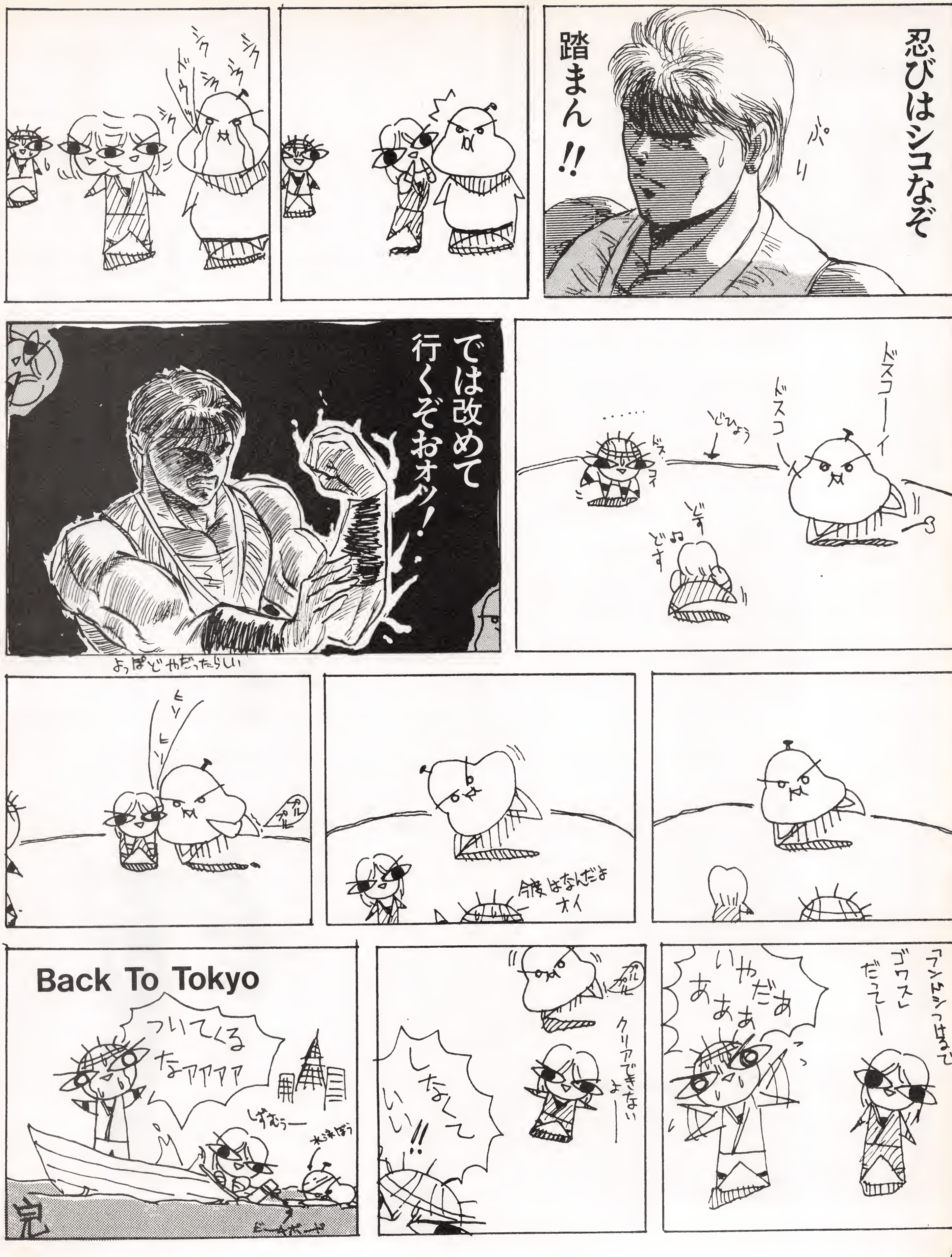

ゲーセンおわらえ
忍者・リュウケン伝
&大阪SHOW見聞録
雑君保父
・・・・？
!!
BA
し・・・し・・・
「シワふむでゴワス」だって
テク!!テク
ピリピリ



特別フロク 新大阪紀行 大阪SHOW見聞録
♫チャーーーチャッチャラチャーーチャーーチャッチャーーチャーーー
編集部メンバー
切符をなくしたぜんじさん(笑)
うひー
ずるさん 山河さん 栗原くん GODさん
カメラ(S)
ジー
1日目
そーれ ゴー
大阪を『異国の地』扱いし何にでも感ゲキしまくる若きアメリカ帰り T.J
ゲームでいえば SECRET AGENT (DECO)。
もともと007とゆーのがゲームぽいシチュエーションとキャラクターのカタマリのよーなものなので、今まで出なかったのがフシギといえばフシギだ。
ヤングワク分の世代では007とゆーとロジャームーアなのである。似てないけど。ジョージ・レーゼンビー?(笑)
「このシーンはアレのアソコだな」「こいつはアレのアイツだ」的面白さのカタマリ。でも欲をいえばもっとそーいった要素をてってー的につめ込んで欲しかった。ゲームそのものは別にどってことないんだもん。(あらら)
リチャード・キールがでてる事はある程度予想がついたが『私を愛したスパイ』『ムーン・レイカー』なこのキャラクターにそのおもしろさを負うトコロ大である。ハロルド坂田はちょっとビックリした ぞオイ。オッドジョブ!
鉄
個人的には「FOR YOUR EYES ONLY」が好き。
おまけ
本誌にも広告を掲載しているテクナートもブースをだしていたのだ。そんであのちばやしさんと記念写真をとってしまった！うひひ。
この人
わーれー
サインももらったんだぞ。
こんなの
ちばやしさん
テクナート
メモリアル・フォト♡(笑)
ともかく、通路が広いのがとてもヨカった。会場が広いので可能だった事だろーが！
メッシュ入り
クライムファイターのオリジナル筐体の脇の写真のモデル。バクチクもビックリだ。
似てるよなァ。身長サバよめるよなァ。でもボーシはかぶれまい。
そして夜はオタヤさん達を含めドートンボリで飲み会だ。
相かわらずハデで主張の強い看板が多い街である。
1本50えんのヤキトリ (ちょっとガス臭い)
関西いーよなー 特にここいらへんが
おすもうさん
ヘビ
エビ
カニ
フグ
妙にノリのヨイIREMの販売の方々と記念写真とったんだケド、後で見直したら3人の真ん中に写ってんの。
早死にしそーだ。いかんじゃーん



光だ
そいだけ。
中に人が居なくてよかった…
外にでる時人に会ったらどーしよう…
←言い訳を考えてる
女ベンジョ
しかない…
ニョー位をもよおしたワタシ
2日目
と――と――アレだ。
アレといっても昔のサッカー選手じゃないぞ そりゃペレだ。
自分のコトじゃないぞ そりゃオレだってば。
スペイン人のかけ声じゃないぞ そりゃオーレッ!でんがな!
ガタガタ
ニリャおもしれーや
てへへ
さーかった かった
物パンコーナー
ああややや だだからサッカーがオーレッでスペインで
がんばってネ
ドキ
レトロな感情表現と死語
ザ・オメガファイターマン(仮称)だ!
カッコイイー!! ヒューヒュー
場内をカッポしていたのだ。だって無口。ちょっと恥ずかしかったのかもな。
←よみーなおせわ
ワイ
ワイ
ガタ
あけてみると
んで、ゴザフタを
人があつまんなかったらどーしよーとかさ
フタ
まーそりゃキンキーもするわな。
何かとゆーと
雑君保
初のサイン会
AM11:00 〜12:00 PM
コレだ。
P.S.
恒例 夏休みの宿題コーナー
日曜のDOCOにこーい
AIDA
クリバカドーム(東京)
2万の席だぞ
とりあえず
大阪の サンクス エブリボデ!
てなもんか
なっ!!
とりあえず成功であった。
チョーシにのって午前午後合わせて2時間の予定のトコ
5時間もかかっちゃった


シク シク
ドウッ
忍びはシコなぞ
踏まん!!
パリ
では改めて
行くぞおォッ!
ドスコーイ
ドスコ
どひょう
どす
どす♪
よっぽどやだったらしい
ヒソ
ヒソ
プル
プル
今度はなんだよ
オイ
いやだあああああ
「フンドシつけるで
ゴウス」
だって—
プル
プル
クリアできないよー
しなくていい!!
Back To Tokyo
ついてくるなアアアア
しずむらー

ゲーメストアイランド◎◎

今月のボツはいやだっ!!
MONTHLY SUBJECT

「やめてくれえ!!」
そこまで言うなんてひどい偏見

☆はじめまして。僕はゲーム歴9年の中学1年生です。この4月から塾に入ることになり（ホントはイヤだったのだが…）、日曜に母と一緒にその入学式に行ってきました。

会場の郵便貯金ホールでは親達への説明などがあり、そこまではよかったのだけど、その次の館長からの言葉というのにこんな一節があったのです。

「ところで、最近の子供達は、小さい頃からファミコンなどをやって、中学生ぐらいからゲームセンターにいくようになります。しかし、敵を次々に倒していくようなゲームをやっていると、その敵を倒すことが快感になってきます。それで、最近の子供は人殺しなど簡単にやってしまうんです。私は、この様なゲームをやっている人達を悲しく思っています。だから、子供にゲームなんかやめさせ、そのぶん勉強に力を入れるようにして…」

僕はもう、聞いているうちに「やめてくれえ!!」と叫びたくなりました。

その入学式は千人近くもの親子がきているのです。こんな事を大手の塾の館長みたいな立場の人が言えば、大抵の人がゲームは悪いものだと思うのは当然です。しかも、「人殺しを平気でやる」なんて…、大人の人達のゲームに対する見方はひどすぎる、と思いました。

人殺しは、もちろんいけません。でも、人殺しにしろ盗みにしろ、そういうことをする人はもともとそういう人なんですよ。ゲームをしていようといまいと、そんな人はいます。

例えば大人の人達はよく大量に人が死ぬ時代劇なんかを見ていますが、それを見て人を殺したくなるなんて思わないでしょう？　ゲームで敵を倒して、たとえそれが快感だったとしても実際に人殺しなんてするもんですか。

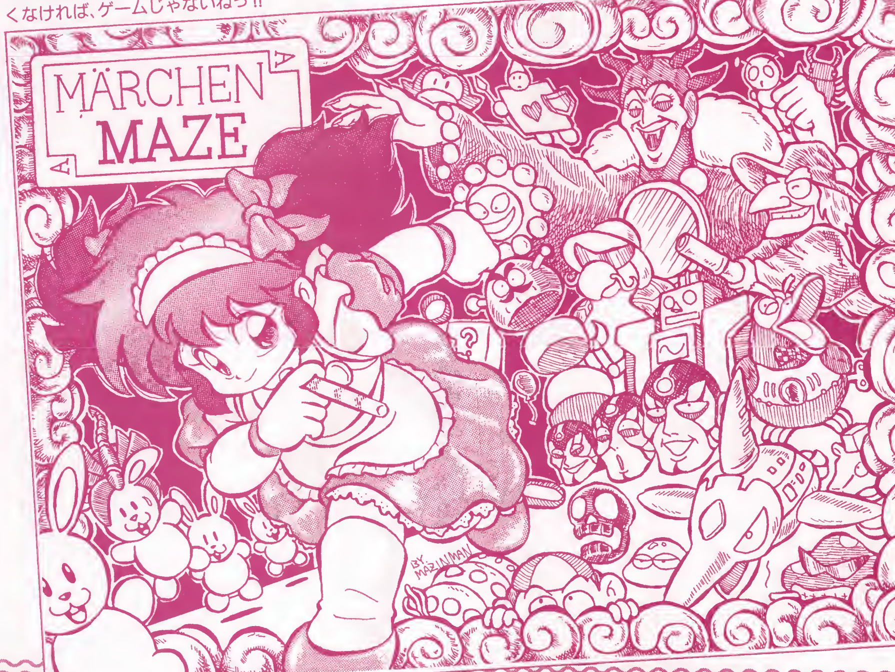
館長をはじめ、大人達はゲームなんてどこが面白いのか、単なるお金の無駄使いだとでも思っているかも知れませんが、若い人達やゲーマーは映画のような一種の楽しみとして、ストレス解消としてゲームを楽しんでいるんです。

私の父は昔からゲーム好きで、良くパックマンとかマリオブラザーズなんかを一緒にやってました（今はP3に燃えている…）。ゲームが嫌いで、興味がないとか言う人にも、口で言う前に一度実際のゲームを見てほしいのです。お茶やおしぼりをサービスしてくれるゲームセンターもありますよ。どうか、ゲームセンターやゲームに対して変な思い込みをもたないで下さい。

生意気な事を書きましたが、少しでも多くの人にこの事を考えてもらおうと一生懸命書きました。どうかテレカも何もいりませんから、載せてください!!

（福岡県　大石健司君㊣）

↓（大阪府　MAZINMAN君）★楽しくなければ、ゲームじゃないねっ!!



ゲームはバクハツだ!!

GAME LIFE

Q なぜアルテミスのデモになると鬼のようにボタンを連射する人が多いのでしょう?
①毎回顔が変わるから
②時間のムダだから
③触るなといわれると、よけい触りたくなるから
④山口県にはホモが多いんだろうか、ひょっとして…
（山口県　たばス君）

★うぐぐ…（担当が私になってからアイランドがお下劣になったという話…）

よーやるとおーもいでしょうがやめられないっ!!



☆ゲーメストならびに読者の皆さんこんにちわっ。まずは写真を見て下さい。
……おかしなことをやってるなァ…とお思いでしょう。メーカーの車じゃありませんよ。なんでゲームのステッカーをはった車がないのかなァとか思いまして、カッティングシートできめてみたんです。
フロントにはPowered by SEGAとはっていて、助手席側のドアにはGAMESTとはってるんですが、わかりますか? 運転手側にはNAMCO、リアガラスにはSEGAとTECMOが「でかでか」とはってあります。
この車で3日かけて2千キロばかり走り回ってアピール（何を?）してきたんですが、大阪市内あたりで、中学生に「ゲーメスト!」と叫んで指差されてしまいました。道ゆく年上の人達が変なものを見るような目付きで見てるのが一番面白かった。（顔が少しゆがんでいたよーな?）
横浜や伊豆あたりもゲーセン廻りで流してきたけど、ゲームファン達のあつい・・・まなざしが今も忘れられません。
友人なんかも、最後には「もうやめてくれー」と言って…ステッカーを全てはがされてしまい、でもって下地の塗装まではげてしまったのが情け無かった…（悲しい）。この車も、来年廃車!
◎10代最後のこころみでした。
PS・次はBMWにSEGAとはってやりたいです。SEGAのステッカーを売ってませんか?
（和歌山県　石田健一君(当)）

★おおっやってくれるなぁ
皆さんのイカした写真もお待ちしております。（ちなみに私は御旅屋さん&小林静華さん送別会の時のバニーガールのカッコした雑君保父の写真を持っているのだった。）

恐怖のトラックボールふたたび!!

☆あっしは4月号で「トラックボールなんかでえっきれえだー」という手紙を載せていただいたもんですが、7月号のあいらんどにその対策法が載っていたでしょう。それを見てウヲヲ何てスペクトルでブリリアントな手段なのだ!と深い感銘を受け、お家にあった白い手袋を持って張り切ってさっそくゲーセンに向かったのさっ!
やっとさいぶぁりおんを見つけ、さーていっちょやるかいと手袋をはめる私に、たまたま近くにいた女子校生数人の声。「なーに、あの手袋?」「あー、加○保憲みたい」（たまたま帝○物語の続編のロケを近くでやっていて、急に知名度が上がっている。）
「くっ…てめえら式神でもうったろか」などとは全然思わず、レッツプレーイ!
……しかし!!この技には重大な欠点があった。それは…夏場はぶり暑いっ!!と言うことである。
逆に言えば冬場には手があったけーという奥の深い技だ。だから、どのメーカーでもいいからAMショーに向けてトラックボールゲームの開発にはげむのぢゃ。
しかし、手袋をはめてプレイしていると、おれって一体何なんだろう?という心境に陥ってしまった。…ひょっとするとオイラは本物のおバカさんかもしれない。うーむ。
（長崎県　まだトラックボールが恐ろしいワイド・カンダタ君）

★一体このボケの応酬はいつまで続くのか!そのうち「トップランディングの闇がおそろしい」とか「巧夫老師の目に邪気を感じる」とかいろいろ来たらどうしよう。



↑（愛知県　高野千明さん(当)）★月に似合う男。



←（神奈川県　MAC君）★トンマ、君を待っていたズラ!!（そりゃトノマだって）

雑君保父の人生相談
ひっそりと読んでくれる人もいる第3弾



君の人生やめられない!

☆はじめまして、私はゲーム好きの青年、Hです。この頃人生のことを考えると憂鬱です。今現在のところは高校生ということで通っていますが、これが3年もたつと社会人となり、新聞にも少年Aではなく本名で載ってしまうのです。

そんな風に、いつか社会の中に一人で立たなくてはならないかと思うとゆう一つになりまくります。ことわざにも「いつまでも　あると思うな親と金」とある通り、親が不死身であるわけないし（もしそうだったらかえってコワい）お金が財布の底からわいてくるわけでもない。

時には「こんな世の中つぶしちゃえばいいんだ」なんて思うことは、いくつもありました。そんな私でも、この厳しい世の中で生き抜いて行けるでしょうか？

（○×県　匿名希望君）

★答え：社会人。君はこの3文字に必要以上の妄想をいだいてはいまいか。社会人とはもっとスバラしい楽しいモノだ。社会人になって働けば、今のキミのこづかいなど比にならない程の金がもらえるぞ。タバコもすえるし、ビデオレンタル屋で今まで禁断だったあのコーナーに堂々と足を踏み入れることができる。校則もなけりゃあ制服もない(ある所もある)。酒はうまいしネーチャンはキレイだウッハァウッハァウッハッハ——(古いってば)、まぁさに天国!!今までの縛られ、押し込まれ、揺らされ続けた人生がウソのよ——だ。

社会人にさえなっちまえばこっちのもの、キミの人生の全てを決定するのは、親でも教師でもない、キミ自身だ。

その権利が社会人には与えられる（ハズだ）。……そりゃあもちろん、光あるところに影がある、真（まこと）栄光の影に数知れぬ忍者の姿があった（中略）だが人よ、名を問うなかれ。闇に生まれ闇に消える。それが忍者の定めなのだ。「サスケ、お前を斬る!!」♬チャラリラー（間奏）鬼姫って絵が好きなんだよな——ど——でもいいかってなもんで、つまりは権利あるところには義務があり、おまけに責任なんてのもくっついてくるのだ。そーいった中、キミが生き抜いていくにはどーしたら良いのか。キワめてマジメにお答えしよう。

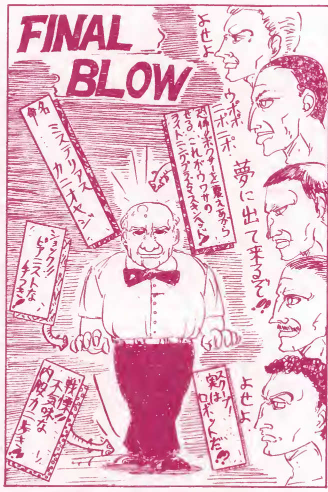
1つは、確固たる理想と信念を持ち、それを追求する事。

もう1つは、理想も信念も完全に捨てさり、日々をタレ流すよーに生きる事。できれば夢なんかは持たない方が良い。前者はつかれるぞ。後者がオススメだ。仲間はきっとたくさんいるから、安心するがい——ぞ。ワタシ?ワタシはキミ程人生重くみてないもん。♬そーのうち何とかァな——るだーろ——お——てなもんよ。ああ、でも理想は持ってるぜ。へへーだ。

〈本名が載らなきゃ悪い事してもい——のか？雑君保父〉



↑（渋谷区　草野裕明君）★「われこそは「ぬぬぬぬぬ——っ!!」お、俺にも名のらせろ——っ!!（涙）」



↑（北海道　ちょっぱ卍君）実は、キム・ナンを夢に見た事がある／（こわかった…）



←（名古屋市　進慶英君）★これで回ったりしたら…こわい。

✖ ✖ ✖ ✖ ✖

あまり世間にいてほしくない人たち〔職業編〕

①コースアウトの快感を知ってしまった飛行機のパイロット。
②スライディングで人を殺しまくる野球選手。
③スーパーカーを見るとぶつけたくなる交通課の警官。
④24人いないと何もできない国会議員。
⑤4つ子を見るとしっぽをふってやってくる誘拐犯人。
⑥壁を作る時になぜかタテに1列すきまをあける壁を作る職人。
⑦数ある遺跡の中で、イースター島にだけはこわくて行けない考古学者。
⑧地球儀をもって不気味に笑う定年前の地理の先生。

（東京　菅原秀泰君）

★あとは、「スピードチェンジ／」なんて叫びながら服を脱ぐ奴とか、打撃を食らうとサルに退化する奴なんかもいてほしくなかったりするなぁー。

いきなり断末魔クイズだ

次の音は、ゲームキャラのやられた時の叫び声（？）だったりします。さて、全部わかりますか？

①あいたたあ～～　六鹿文彦様のことです
②うえあああ～　苦しみ抜いて読む
③え～おっ　上のヒントと同じ
④うおっ　きっぱりと言うとわかるかも
⑤ばっっは　息をため、一気に
⑥ヌグオワァヌグオワァ——ッ！
ノーヒントだす
⑦はァ————っ!!
息ではない（やばい…）
⑧ピイ～～～…　悲鳴は「がぁ——っ／」
⑨かぁ————っ!!　⑪の続編にあたる
⑩ブシュワ——ン　そのまま
⑪ズキャンキャンキャン…
ノーヒント／
⑫ズダンダンダン／
ゲームフリークならわかると思う
⑬ダカカカカカカカドドン／
⑫に出てくる
⑭ジュワワワワワワワワ…
「ゆ」は1秒に6回ぐらい

（大阪市　MK－R君）

答え／　①ベラボーマン　②ダブドラ2の1面ボス　③スプラッターハウス5面ボス　④ロボコップ　⑤ダブドラ2のレゲェ　⑥武神　⑦バトルフィールドの戦士　⑧ブルードラゴン　⑨ゼロスフォース　⑩ラストデュエルの自機　⑪グラディウスのビッグバイパー　⑫グラ2のビッグバイパー　⑬カバードコア　⑭忍者君阿修羅の章のデカキャラ

ふれあいゲームの世界

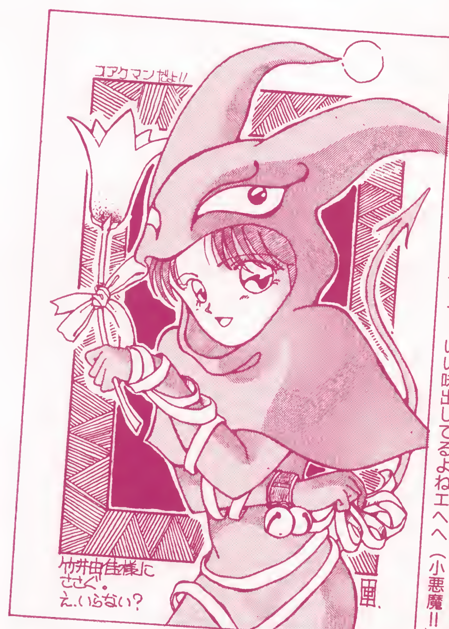
TOUCH THE HEART!

わが宮崎には、5分どころか50分もやってるゲームミュージック番組があるのだっ！

MRTラジオで日曜日の午後5時から放送中の「わくわくゲームランド」がそれ。ぜひインタビューしてあげてくださいっ！

（宮崎県　前田康博君）

★毎週50分／やるなぁ…（しかし安直なタイトルだこと）



←（大阪府　単気筒89年型君）★コアクマンが実は女の子って…いい味出してるよねエへへ（小悪魔!!）

じーんときました　ギャラリーと一体感

☆たまにマナーの悪いギャラリーがいたりして嫌な思いをした人もいると思いますが、私は先日こんなすばらしい体験をしたのでレポートしたいと思います。

あれは6月のある日曜日、午後7時でバイトを終えた私はいつものゲーセンへ…。さっそくテトリスをプレイ。

自分自身上手とも思っていませんでしたが、LEVEL15を超えたあたりからギャラリーやお店の人が周りをかこんでくるのが分かった。なぜか彼らの熱い視線にプレッシャーを感じていまい、結局LEVEL20でGAME OVER…。まあ、いつものことなので気にしていなかった。

その後、店内をうろうろしていると、体感ゲームの所に男女を問わずすごい人だかり。たまたまその日はセガ体感ゲーム第10弾のスーパーモナコGPが入って間もないせいもあって、その辺りに人だかりがしていた訳です。

当分できないだろーと思いその横にあったパワードリフトの順番待ちをしていました。プレイしていた人がGAME OVERの後、続いてプレイ。得意のEコースとエミリーちゃんを選んでスタート。

いつもの調子で1、2、3面と1位で通過。4面をやっているあたりからスーパーモナコGPに集まってた人も私の周りを囲みだしました。約15名ぐらいいたでしょう。

4面も快調にとばしていましたが、3周目でクラッシュ…。自分でも〝ミスった〟と思い、すかさずリカバー。その時、周りから「おしい」「がんばって」「あと少し」と応援してくれる人がいるじゃありませんか。

私は思いました。「あー、この人たちのためにもEXTRA STAGEを見せてあげたい。エンディングまでもっ



↑（愛知区　MIYANGER㋪君）
★あのエンディングは「ドラえもん」!?

発表!!　企画コンテスト

6月号で募集した企画コンテストに、いろいろな記事のアイデアが寄せられてきました。さっそく紹介と行きましょう。まずは、同意見多数だったものから。

☆メーカーの助けをかり、読者と一緒にゲーメストのオリジナルゲームを作る。

（東京都　高山伸介君／香川県　HERIOS君／大阪府　阿部陽太郎君）

★これはほんとに、出来たら凄いんだけどね。アーケードではつらいかなぁ…。でも、やってみたい。

☆昔のゲームや、マイナーなゲームのエンディングをカラーで載せてほしい。

（東京都　Zee-T君／千葉県　INDIAN JONES君／愛知県　墓石-S-I君／神奈川県　森　明彦君）

☆ゲームをもとにした小説を募集して載せる。

（岩手県　DON君／神奈川県　ガメス君／東京都　高山伸介君）

☆ゲーム音楽のソノシートを付けてほしい。

（京都府　伴隆史君／北海道／げんちゃん）

★これはひょっとしたら可能かもしれない。考えてみます。

☆少し古いゲームや、ゲーメストで扱っていないゲームの攻略を、一般から公募してのせる。

（群馬県　四谷唯安君／愛媛県　MUC・まぬん君）

☆毎月1つずつ議題となるゲームを出して、そのゲームの良いところ、悪いところを話し合う。読者のシビアな意見が聞けると思うのですが…。

（北海道　XAQ山田君／阿部陽太郎君）

★なかなか建設的な意見が多くてうれしいですね。次にいってみましょう。

☆ゲーム製作者座談会。年に一度ぐらい、それぞれのメーカーから1、2人ずつ製作者の方に来ていただいて、編集部や読者を交えて座談会を開く。

（香川県　HERIOS君）

☆同人誌のコーナーをご商談コーナーから分離させて、送られてきた本をライターが紹介するコーナーを作って欲しい。

（千葉県　らんとぐらす君）

☆一般人が参加できるゲーム大会を行って下さい。

（東京都　TND君）

☆よりよいプレイのために、各メーカーの筐体のボタン・レバー・画面の角度などを比較してチェックする。是非御一考ください。

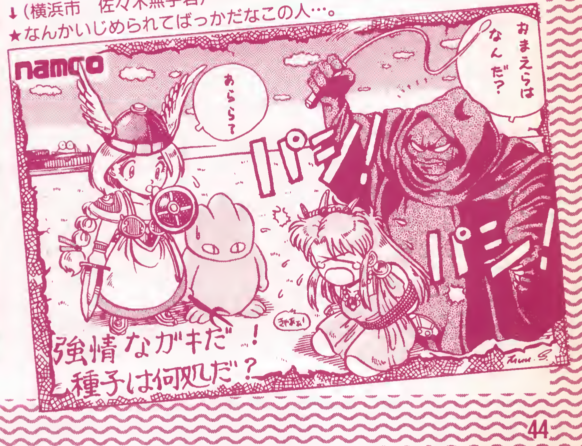
「謎のゲームの謎を暴く」スーパークイックスで98%とったらどうなるのか?とかの質問に答えてほしい。

（愛知県　佐藤　敦君）

★他には

●ゲームの開発現場紹介
●読者のカラーイラスト
●キャラクター、VGMのべ

↓（横浜市　佐々木無宇君）
★なんかいじめられてばっかだなこの人…。



ていきたい」と、なんとか4面も無事1位、5面もハラハラしましたが1位…そしてEXTRAへ。

飛行機に変型するとは知らない人ばかりだったのか、みんなビックリ。そしてこれまた1位でフィニッシュ！

私は思わずガッツポーズで「やったぜ」と決めると、みんなが拍手や笑顔でこたえてくれました。

私はこの時ほどゲームやっててよかった、と感じたことはありません。仲間っていいもんだなって改めて思いました。

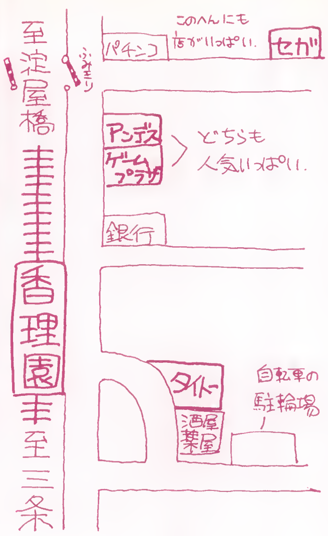
私は未熟なゲーマーなので、ギャラリーになることは度々ある。もし今度一生懸命がんばっているプレイヤーを見たら、彼らみたいに明るく、励まし合えるギャラリーになりたいと思います。

（兵庫県 CHACK'NmkII、君）

ヒマがあったらいらっしゃい！大阪へ

☆こんにちは！ えー突然ですがお便りします。大阪でショーが開かれて、これを機会に大阪へ行かれる人も多くなるのではないか…ということで、大阪へ行かれる皆さんに私の実家の近くのゲーセンを紹介します。

ヒマがあったら行ってみて下さいね!! 場所は京阪線香理園とゆーところです。（地図参考）



で、大阪に来たらまずタコヤキを食べよおっ!!明石焼きといって卵焼きの中にタコが入っているのもあるよっ！昔は通天閣が一番高かった！東京タワーなんて…。あとお好み焼きもうまいっ!!とにかくなんでもうまいっ!!

（愛知県 伊部好記君）

★時々こーやって地図入りでお手紙くれる人もいたりして、いやーうれしいなあっ。タコ焼きはぜひ食べたい。

募集

パソコンゲームをつくりたーい人

ゲーメストでは、読者から寄せられた「羽たまご」をそのままにしておくのはもったいない。優秀な作品の中から、さらに優秀な作品を実際のパソコンゲーム（X68000）にしたいという気持ちがふくれあがってきました。

で、読者の皆さんの中から「我こそはパソコンゲームづりの天才である」と秘かに、あるいは公然と思っている方の連絡を待っています。一緒に楽しくパソコンゲームづくりをやりましょう。

電話か手紙で、まず自己PRを！

ゲーメスト編集部羽たまごX係

03（293）9321　担当加藤　剛

ストテン

といった案が寄せられました。

さてお次は1人でレポート用紙数十枚ぶんのアイデアを出してくれたツワモノ、じゃりん子大野君の登場だ。全部載せると長すぎるので、一部をピックアップ。

☆「ゲーム絵日記」

知る人ぞ知る「えんにちあいこうかい」みたいなノリで、取材先の出来事や編集部の1日なんかを手書きで毎月1ページぐらいラクガキっぽくつづってほしいのです。にぎやかでたのしいのがいいですね。

☆攻略出前サービス

「どーしてもうまくならないよー、このままじゃ女の子にもてないよー、外は暗くて風が冷たいよー」という手紙を募集し、抽選で毎月2、3人に担当者が直接攻略法を伝授しにいくというもの。読者の生の声も聞けて、編集のプラスになるのでは？

☆ゲーメストテレフォンサービス…内容はサービス部通信、今月号のゲーメストの制作状況、ライターの肉声、テレフォンアイランド等など。

☆受験生がんばれ!! 特集

暮れの追い込みが近い頃に、受験生ゲーマー達や先輩の声をどーんと掲載して励ます。さらに誌上ゲーメスト神社にアンケートで集めた全受験生ゲーマーの名前を奉納する。

☆ゲーセンツアー

夏休みあたりに30人ぐらいで読者と旅行するというもの。ゲーセンやメーカーを訪ねる他にも、バーッと風呂に入ったり、ぜんじさんとラーメン食ったり、きっといい思い出になると思いますヨ。

（川崎市 じゃりン子大野君）

★実現はムリかもしんないけど、夢があっていいよなっ。人間夢をなくしちゃオシマイだよなっ。特に「ゲーメスト神社」は愛があっていいなぁ。秋ごろに実現するかもしれませんね。

最後に、やっぱりというか、こーゆーのって感じ。

☆「潜入!!内神田のバミューダトライアングル、月刊ゲーメスト編集部・その全貌を暴く」（東京都 よこにゃんちゃん）

☆「大人の麻雀教室 ー禁断の花園ー」ずばり、麻雀ゲームの機種別攻略だっ!!! できればカラーページで…。（千葉県 かっさむXX君）

☆「めざせP2P3ー」だれでも麻雀が打てる」麻雀を知らないばかりにゲーセンで歯がみしている老若男女のために麻雀講座を開く。私は百科事典で麻雀覚えようとして1日でザセツした困った受験生です。（愛媛県 アリス☆ーアズベルト君）

☆「こ・このゲームは…（©オタヤン）」のコーナー（サブタイトル…スカゲームの血祭り）

新しいけどマイナーなゲームを取り上げて、笑い飛ばしてしまおーという無責任なコーナーです。メーカーの方には「あの隠れた名作のフォローをしたい!!!」とか「ゲーム的には非常に面白かったのになんで売れなかったんでしょうねえ…」などと言っておくと良いと思われます。

（山口県 視神経君）

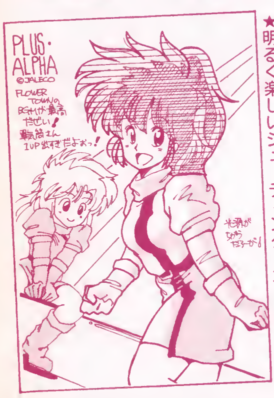
★危ねー、アブネー、何なんだー。とまぁ、こーいったデンジャラスな物から胸をうつ物まで色々なアイデアありがとうでした。編集部で討議の上、いい企画は少しずつ実現させていこうと思っているので乞御期待！うーん、期待されてるなぁゲーメスト。

と、いうわけで独断で企画大賞は苦労買ってじゃりン子大野君（川崎市）に決定!!賞品が届くのを待ってて下さいねっ。他の賞については、実に甲乙つけがたいというモノがあるので、この際参加者全員（企画コンテスト宛てで手紙をくれた人）にゲーメスト特製!?手づくりレターセット（開発途上バージョン）を送らせていただきます。

他にも、「こんな記事のっけてほしい！」という企画があったらいつでも編集部まで！



←（千葉県 甘味屋ろぉ子さん）★元気があるなっ！



←（兵庫県「ハイパー使わない会」さーむら君）★明るく楽しいシューティング、ガイコツが憎い。

こちらこだわり派

READER'S OPINION

十代になってしまった私は学生達がやって来る前に天地を喰らうをひとり静かにプレイするのを平日の楽しみとして社会人やってます。

（栃木県　梅田　洋さん）

どうしてマニアを追い出すの？

☆最近、ぼくの地元のゲーセンの様子が変わりました。そこの店長さんは、以前はどんなゲームを入れたらいいかとか、ぼくら常連に気軽に話しかけてくれたのに、急につっけんどんな対応をするようになって、まったくそんな事を言ってくれなくなったんです。

ついにはハイスコアボードを外してしまい、明らかに常連＝マニアを追い出そうとしてきたのです。

「常連の1人がゲームをしている所に大人数で集まって話をしているのを見ると、一般の客はあまりゲームをしないで帰ってしまう」というのがその理由らしいのですが、今ではそこは「ただゲームをするだけの場」となってしまっているので、ぼくらは少々無理して他のゲーセンまでいっています。

皆さん、こんなゲームセンターをどう思いますか。

（愛知県　アフガン改めイイダ君）

★いわゆる常連の人と「常連」でない人両方の意見をきいてみたいですね。



↑（長崎県　馬耳東風君）★男を描いてくる人って少ない。もっと男を、メカを、怪物を!!

おんなのこゲーマーですっ！

☆今日、うれしい事があったのでその事についてお便りします。

たいてい、私がゲームセンターで見かける女の子というと、彼氏に連れられてそのプレイをつまらなそうに見ているばかりでした。ところが！とある店でみかけた女の子達は、彼氏と一緒にきゃいきゃいと仲よくゲームをしたり、はたまた1人でテトリスをしていたり…。

それを見た瞬間、「ああ！私だけかと思っていたのに、こんなにもゲームを楽しむ女の子がいたんだ！」と、思わずうれしさがこみあがってきたのです。

前に私の後輩でセガファンの女の子がいましたが、その時も「あ！ゲーム好きの女の子が！」と喜んだことを覚えています。ひそかにゲーマーしている全国の女の子達、女性ゲーマーが次々と表面化しつつある今、その波に乗ろうではありませんかっ!?

ちなみに…、私はとてつもなくへたっぴな女の子ゲーマーですが、ゲームを楽しむ心はみんなと同じです。

私の友人の女の子の中には、「見ていて楽しいから」と私のゲーセン通いに付き合ってくれる人もいて、これは非常にうれしい話。でも中には、「ゲームセンター」はいけない場所！的感覚の人もいるんですね。口でははっきり言わないけど、私を異端視しているのがずきずきと痛いくらいわかる。彼女達もファミコンとかなら喜んでするらしくて、多分、私の部屋かなんかにテーブルゲームがあって「やってごらんよ」と言えばゲームするだろうな、と思うのです。

何故か女の子の間では「ゲームは男の子がするもの」というイメージがあるみたいですが、私自身「しかし現に私はゲームをしているではないかっ!?」となるとコロッと忘れてしまうぐらいのものです。

やはり女の子がゲームセンターに入りたがらない理由をあげるとしたら、店の雰囲気でしょう。店内が外から見て一様に暗く、私自身はじめて入ってみるまでにどれ程のためらいがあったことか。確かに照明を明るくしすぎると画面がみずらくなります。しかし、もうすこし店内を明るくして、通り掛かった人に「ゲーセンはそんなに怖い所じゃないんだよ」とアピールできるような雰囲気にできないものでしょうか？

自分で経験してもいないのに、先入観だけでものごとを判断してしまう人は多いけれど、今だ一部の人にしかゲーセンが理解されていないというのは私は少し悲しいですね。

（福岡県　夏木　良さん）

★たしかに、女の子も連れて入れるゲームセンターってもっとほしいよね。もっとも、それ以前に連れてく女の子がいるかとゆー問題があるわけだけど。



↑（山形県　真名実あむ君）★うーん……スゴイ。

愛と青春のGAME OVER　第3回

一番大切なものは？

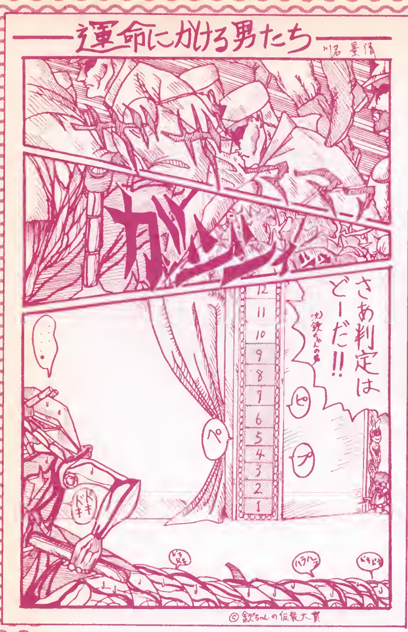
☆もうすぐ2年になろうとしている私のゲーム歴の中で、私の特に思い入れの強いゲームが2つある。今回は、そのうちの1つについて書きたいと思う。

それは、誰もが驚くであろう、「ツインイーグル」だ。多分、知らない人がいると思う。ゲーメストでも去年AOUの時しか名前が出ていないし、今ではこのゲームを置いているゲーセンも数少ない。

製造元はセタ、発売はタイトーで、敵軍に殺された兄のかたきを弟が討ちにいくという、よくある話の縦スクロールシューティングだ。目立つのは、高速スクロール面で、「歌」が流れることと、自機のスピードが異様に遅いことぐらいで、後は他のゲームとなんら変わりはない。私がなぜこのゲームをプレイし始めたのかは覚えていない。もちろん、クリアできないし、スコアも150万が限界である。

でも、私はこのゲームが好きだ。友達にこの事を言うと、「え――!?あんなの好きなのかよぉ」とか言われるが、とにかく私はツインイーグルが好きだ。

しかし、今、このツインイ



←(東京都　川名景清さん(当))
★バニーガール・チェック/

パロディゲーム大集合

No KIDDING!

小説を読んでいたら4Dゲームというのがあったっ。なんとゲームの世界に入り込んで映像体験ができる!!
…やりたい……。
西暦2654年。

（奈良県　山崎賢司君）



↑(神奈川県　エスクレマン君)
★この強引さ…出る幕がない…。



▶(北海道　ほっちゃ君)
★みけんのたてジワに生活感が…。



↑(名古屋市　雷将斗君)★漢君も好きな「ヘビ――バレル/」なのだ。

ーグルも私の住んでいる近くにたった2台しかいない。しかもどちらとも風前の灯の状態である。別に、クリアしたいとかスコアを出したいとかいうのではなく、自分の好きなゲームとしていつまでもプレイし続けていたいと思うのだ。

7月号で「やりこんだゲームが姿を消すたびに、自分の一部分がなくなってしまったような気がする――」と書いてあったが、全くその通りだと思う。

ツインイーグルの他にも、私のもう一つの思い入れの強いゲームであるA―JAXなんか本当に消えそうだし、割合ハマっていたソニックブームやサンダーブレードなどは、もう、ない。お陰で私のやり込むゲームは必ず姿を消すというジンクスを作られてしまったのだが、しかし、ツインイーグルだけはそうあってほしくないと願う。

あの自機のスピードの遅さ、あのボーカルが流れる高速スクロール、家や森を打ち壊していく壮快感など、私にとっては大切な出来事である。

私にとってツインイーグルがそうであるように、それぞれのゲームにはプレイする人のこんな思い出があるんだ、インカムだけではゲームの面白さや人気は分からないんだ、ということを言うためにこの「愛と青春のゲームオーバー」が生まれたように感じた。コーナーを設けてくれたゲーメストに感謝/そして皆さんもこのコーナーにゲームの思い出なんかをたくさん送ってくれることを期待します。大切な宝をなくさないために…。

PS・A―JAXクリアしたらまた送りますから、その時までコーナーをなくさないで下さいね。

（仙台市　PSY―KAさん）

★そのゲームをやっていた時の仲間、時代、そして自分がゲームにはつまっている…といったら言いすぎかな?（いや、ちがうだろう）

ゴーストライター 飛竜

――冥王歴元年。特A級諜報機関であるストライダーズに、正体不明の依頼人からの仕事が舞い込んできた。

その内容は――某月刊誌の編集作業を代行し、その発行を発売日に間に合わせるというものであった!!

どっちかとゆうと体を動かすのが向きのストライダーズには過酷な任務であったが、仕事は仕事である。『諜報』と『重宝』勘違いしてんじゃねーのかっ!?』とぼやきつつ、原稿用紙とペンを抱えて我らが飛竜がかり出されていった。

はたして彼は不慣れな任務を見事クリアーし、某月刊誌を休刊から救うことができるか?

落ちたら最後だ!!

次々と現れる障害を抜けながら、原稿を完成させて各ポイントの「締め切り」に間に合わせろ!!

ポイントをクリアーするごとに規定の「原稿料」が貰える。締め切りに遅れそうなときは、必殺「すべりこみ入稿」を使え/（注：印刷ぎりぎりで印刷所に原稿を持ち込むこと。）

ただしこの技を使うと誤植が多くなって読者から苦情が殺到、原稿料が削られてしまう/原稿料は次のポイントでのエネルギーなので、削り過ぎるとピンチだっ!!

ほらほら、ミニスカートのおねーさんに見とれている場合じゃないよっ/

神経性胃炎の世界

小学校から国語は2だった（かどうか知らんが）飛竜にとって、文章は大の苦手だ!!とりあえず知らない漢字は辞書を引け!!（飛と竜だけだったりして…）インタビューは、とにかく「言ったもん勝ち」だ/相手が何を言おーとマイペースで喋りまくる、それがストライダーズのやり方だ!!

厄介なのがゲンコストーン王国の住人、緊張の2文字を知らない世界のライター達だ。こいつらにはいくら原稿を催促しても「食いモンかなぁ」「気のせえですね」と言葉が通じないフリをされてしまう。

最後は、ムチを持ったタントーマスターこと編集者との対決だ/没をくらったら今までの苦労が水の泡だ、集中して抜けろ!感動の発売日が待っている!!（ループゲームだったりして…）

（福岡県　空金庵君(当)）

★そのうちパロゲー特集できるくらいに沢山（狂ったようにおもしろいもの）きてほしいのだ。

ご商談コーナー

売ります

☆18インチ筐体十魔界村をあわせて3万8千円で売ります。送料こちら持ち。
(〒799－15 愛媛県東村866－21 加藤英二)

☆グラディウスII基板を7万円前後で売ります。希望価格とハーネスが必要かを書いて、通常ハガキでけっこう。送料はこちらもち。
(〒311－41 茨城県水戸市赤塚2丁目212－5 鈴木勝好)

☆ゲーメストNo.7と9～33号、送料こちらもち。なるべくまとめて買ってくれる方。バラでも可。希望価格を書いてW葉書で。
(〒168 東京都杉並区高井戸東3－30－14－504 河面祐一郎)

☆キョーワのコントロールBOX(Aタイプ)にSEGAのボールペンをつけて1万5千円で売ります。W葉書で。
(〒929－12 石川県河北郡高松町桜井町ナ116の1 沖野敏幸)

☆ファミコン、PC、MSX(2も有り)のソフトを売ります。リストを送りますので62円切手同封で。
(〒307 茨城県結城市上成27－64 川原武佳)

☆ドラゴンバスター+ハーネス(キョーワ用)を1万円で売ります。Wハガキで。
(〒981－31 宮城県仙台市泉区加茂1の23の16 平塚真彦)

☆ゲームボーイ本体とカセットを1万5千円ぐらいで売ります。希望価格をW葉書で。
(〒675 兵庫県加古川市川町北在家232－1 片岡直人)

買います

☆ゲーム基板サイコソルジャーを2万円、バルトリックを1万円で。送料もこちらもち。W葉書で連絡して下さい。
(〒350 埼玉県川越市岸町3丁目14－10 新井誠)

☆メガドライブ+ハリアーII(実動品)を1万円で買います。送料こちら持ち。連絡はW葉書で。
(〒730 広島県広島市中区土橋5－36信本ビル301号 兼重憲昌)

☆ナムコシステム86、I、IIの基板を安く譲ってくださる方いましたらお願いします。譲って下さった方には、A1 MKII+ソフトとツインイーグル+A-JAXのMTを差し上げます。W葉書で。
(〒981－43 宮城県加美郡小野町 外山木)

☆SEGAのハンドルコントローラーを2千円ぐらいで買います。
(〒431－13 静岡県31佐郡細江町広岡156 名倉康法)

☆FC、PCカセット求む。名前と値段を書いて連絡して下さい。ドラスピ、道中記、カトケンとの交換も可。
(〒889－06 宮崎県東臼杵郡門川町南町1002 江藤博文)

☆キョーワのコントロールBOX(Bタイプ)、VG基板を価格応談にて。希望価格を。
(〒185 東京都国分寺市本町3－7－22－505 佐藤宰)

☆キョーワのコントロールBOX(ニュータイプ)と恋のホットロックか、ぷたさん+ハーネスを2万円で売って下さい。W葉書で連絡を。
(〒110 東京都台東区下谷1の2の10の42 堀井誠)

交換・その他

☆アイザックスの中古ゲーム筐体、ただで差し上げます。色は黒、14インチ水平ペアプレイパネル3ボタンです。基板さえ買えばすぐ使えます。送料こちらもち。W葉書で…。
(〒470－21 愛知県知多郡東浦町生路前田159 平林善宏)

☆私のMSX2A1とあなたのPCエンジンを交換して下さい。
(〒720－24 広島県福山市加茂町中野2－55 松田真治)

☆とうとう僕も1人ぐらし！なので、今まで一生ケン命にためたNG、カタログ、下じき、ポスター等をもらって下さい。何かと交換してくれればうれしいです。W葉書で。
(〒422 静岡県静岡市新川2－10－16 林和章)

☆どなたか、あちしとイラスト交換・文通して下さい！ゲームやアニメがお好きな方、私に愛の手を…!!
(〒169 東京都新宿区西早稲田1の9の30の404 田中あゆみ(13歳))

☆ゲームサイクルTAKIA執筆者募集中!!アーケード、FC、パソコン、ファンタジー等なんでも！現在14名です。
(〒350 埼玉県川越市脇田町14－16シャトー利休206 金井方 滝亜理生)

☆″TGV″会員募集!! ゲームが好きな方で自己主張したい方、男女問わず大歓迎です。スタッフ意地の″ビデオゲームリスト″の販売も致します。〒込み700円にて。
(〒210 川崎市川崎区中島2－13－9相沢方 小沢政幸)

☆アーケード主体のコミックを作りたいと思います。で、メンバー大募集！楽しいノリにしたいと思ってます。62円切手とカット同封の上。
(〒242 神奈川県大和市上草柳533－16クローバーハイツ201 和渕方 CREDITO)まで。9月30日までにねっ！

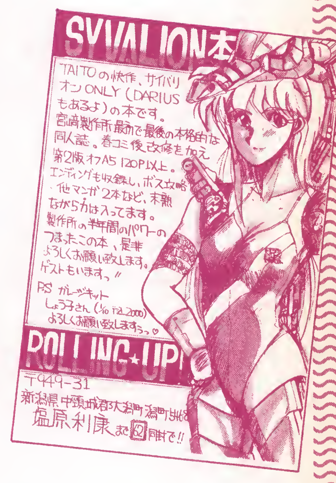
☆ベーマガのハイスコアのページを、最初から86年11月号までゆずって下さい。コピーでも構いません。途中少しぬけてもOKです。
ゆずって下さった方には、この世に1つしかない珍らしい物を差し上げます。
連絡先…電話なら「03－293－9324」
ハガキなら〒101 東京都千代田区内神田1－15－15 株式会社「新声社」ゲーメスト編集部内バイオまで。

☆このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。
掲載項目以外での当人との接触(強引なサークル勧誘、一方的な手紙等)、または業者の方の御利用はご遠慮ください。









お便り待ってまーす



★皆さんからのお便り、イラスト等、なんでもお待ちしています。イラストをハガキにかく場合は黒インクを使ってくださあああい。

あて先 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社
ゲーメストアイランド係

特集 大阪が主役でんがな(関西弁)!! OSAKA AMUSEMENT FESTIVAL '89

ゲームメーカーが密生し、
常にニューゲーム発生の地であった関西。
ついにその地で念願の
AMUSEMENT SHOWが開かれた!
堂々決定のゲームズチャンピオン!
ベールを脱いだニューゲームの数々!!
大挙して押しかける某編集部(笑)!!!



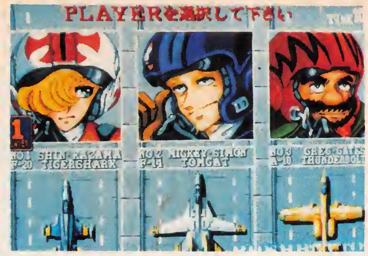

地上空母はハッチから空中機雷や弾を出してくる。弱点は通常内部に収納してあるが、攻撃時に数秒間露出するのでそこを一気にたたけ！


地中海を飛行中の旅客機に爆弾が仕掛けられた。旅客機に被害を与えないように爆弾を処理しなければいけない。慎重な行動が必要だ。


MISSION5に出てくる岩は破壊できる。今度は背景でなく、ぶつかるとダメージになるので注意しよう。モビちゃんもどこかにいるぞ。


これがいわゆる大型砲台をごってり配備した森林要塞というやつだ。とにかく砲台の耐久力が大きい。またレーザーをくらうとダメージが大きいぞ。


この面では砂漠の中に仕掛けられている砲台がなかなかいやらしい。岩はここでは背景で、ヘリコプターは炎をはいて攻撃してくる。



それぞれのパイロットの中からどれを選ぶ？左からシン・カザマ、ミッキー・サイモン、グレッグ・ゲイツだ。カザマは地上、空中に平均した力を持ち、ミッキーは対空、ゲイツは対地のスペシャリストだ。

人気No.1ゲーム

エリア88

©DAIPRO ©1989カプコン

撃ちまくれ！よけまくれ！モビチャンも各所に出没しているぞ！

大阪のショーでも大人気だった"エリア88"。今回はよりいっそうくわしいルールと先の方の面を紹介してみよう。いろいろなMISSION（作戦）が君を待ち受けているぞ。

それぞれのプレイヤーの特徴

プレイヤーは3人の中から選べますが、3人ともそれぞれ性格が違います。基本的には主人公の風間真は地上、空中共に平均的で、ミッキー・サイモンは空中戦が得意、グレッグ・ゲイツは地上攻撃が得意となっています。

具体的にはどのように違うか説明していきましょう。

まず、一番はっきりわかるのは、グレッグ・ゲイツだけが前方とナナメ下の方向に通常攻撃できるということです。地上攻撃は従ってやり易いわけですが、その分正面の攻撃があまり強くありません。

ミッキー・サイモンは、スタートした時にすでにノーマルショットの弾の大きさが他のプレイヤーより大きくなっています。パワーUPして、レベルが上がっていっても常にノーマルショットの威力は一番です。

ノーマルショットだけではなく、店で購入できる特殊武器もプレイヤーによって違います。

地上攻撃の場合、グレッグだとナパームが使えますが、ミッキーだとミサイルしか買えません。このように、それぞれの面によって買える特殊武器が違い、得意、不得意な面ができてきます。

では、最後に各ミッションの内容を説明しましょう。

MISSION3は大型砲台をごってり配備した森林要塞です。こちらも武器のパワーUPが必要でしょう。MISSION4は強力な攻撃力を持つ地上空母が攻撃目標になります。MISSION SPECIALでは、旅客機にダメージを与えないように爆弾だけに弾を当ててとりはずさないといけません。この面だけルールが違うので注意したいですね。

（ぜんじ）

ゲームチャンピオンシップ1位
イメージファイト
396,800pts
浦本栄太郎君（KKK）
リノ代表



★本命は天地たったんだけど一発大穴とゆー感じでしたね。いやー私の実力はこんなもんじゃありませんよ。緊張したかって？見られている程燃えるよーでなくては、ワッハッハッ。

編集部大阪へ行く

GAMEST IN NANIWA CITY

天下の台所、くいだおれの街大阪。そんな大阪でAMショーが開かれるという。これをわが㋘編集部が見のがしていいはずがあろうか？とゆーわけでゲーメスト始まって以来もっともゴージャスでデリーシャスな道中が開始されたのである!!

7月1日 AM9：04

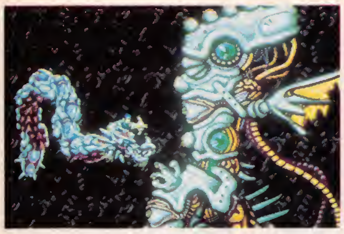
★実の所、これだけの大人数で、しかも泊りがけで取材にいくのは編集部はじまって以来だったりする。もうほとんど修学旅行気分の我々をのせて、ひかり103便が東京駅を離れていく。いよいよ出発だ。


↑ぜんじさんドローフォー。

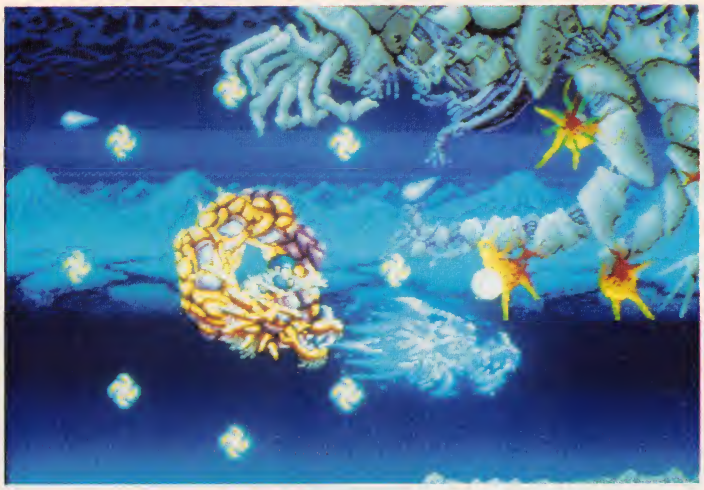
人気No.1ゲーム

ドラゴンブリード

巨龍を操り敵をけちらせ！アイレムまたまたのヒットゲーム!!



こいつはステージ2のボスだ。もうなにがなんだかわかんねェーぜ。とにかく強い!!



ドドドーンとステージ1だぜ。まいとる、まいとる、とぐろをまいとるな、龍として。これはマイキャラを守ると供に、8方向に攻撃できる、ありがたーいフォーメーションだァ!!



おっといきなりステージ6だ。地上に降り立つ勇姿がマイキャラだ。



ステージ6だけど、この敵はステージ3でも登場するゾ。デカイ、デカイ。



これはアレだな。ステージ1で出てくるヤツだな。それのドット資料バージョン、てヤツだな。マニアが泣いて喜ぶぜ。しかしトゲが気持ち悪いぜ。



ステージ3のボス。 カニ道楽だ(ウソ)。 正式名称は「ガランチュラ」。しかもこのデカイのが2匹もでてくるゆーとんでもない話。見てのお楽しみ。

アイレム・ブースでの出展台数、10台以上。アイレムいち押しゲームがこの「ドラゴンブリード」だ。

アンケート結果でもエリア88(カプコン)と並んで、堂々の1位だ。(ジャーン)

まさに名実ともに、今回のショーの目玉ゲームだったと言えるだろう。

ダイナミックという言葉がピッタリのこのゲームの基本設定は、巨大な龍を操り、続々出現する巨大な敵キャラに立ち向かう、というもの。

おっと、これでは説明不足。直接のマイキャラは一応人間。そのマイキャラが龍の頭上に乗って、龍を操る訳。

もちろんマイキャラは龍から降りて、独自の行動もできるが、やはりメインは龍を操ったダイナミックな攻撃。

アンケートでの「グラフィック」関係の高得点が示すように、デカキャラとド派手なパワーアップで魅せるのが売り。まさにダイナミックシューティングゲームの決定版(死語)がこれだ!!

ちなみに背景がシンプルなのも、キャラを引き立てる為の演出なのでしょう。(しかし、シンプルながらも味のある気持ちの良い背景ですね。)

プレイヤーの期待を裏切らない、斬新なゲームを常にサポートし続けるアイレムの、新しい実績と言えるのではないでしょうか。

ドラゴンブリードのポイントはいかに龍を乗りこなすかでしょう。当り判定は人間のみで、龍にはないので龍に乗ってバリバリ進め、って訳ですね。

ああ、もうスペースがない。(GOD)

ドラゴンブリードポスタープレゼント



人気NO1に輝いたドラゴンブリードのポスターをアイレムファンでゲーメスト愛読者のキミにプレゼント。

宛先はゲーメスト編集部「ドラゴンブリードポスター」係まで。5名にプレゼントだ!!

ゲームチャンピオンシップ1位

セイントドラゴン

866,300pts.

鈴木誠治君 (KID)
スポーツセンター21代表



★予選でうまく行かなかったり、決勝では制限時間内にゲームオーバーになってしまったりしてヒヤヒヤものでしたが、優勝できてうれしいです。



横浜でぜんじさんをひろい、八木君がUNOで1人勝ちして編集部の遺恨を買っているうちに、あっという間に新大阪についてしまう。新幹線は速い!! 18キップ愛用者の私には鮮烈なオドロキなのだった。



←いやー大阪ですね。

12:00

★さー大阪だっ!!ここがかの天下の台所、食と人情の街なのだっ!!とりあえず、メシを食わねばならねば／…おや？ぜんじさんとずるさんがいないぞ。と思ったら、まだ改札の中にいるではないか。なにやってんですか――。え？ぜんじさんのキップがない…？



→キップがないよー。



ニチブツの戦え!ビッグファイター。現在はロボットの形をしていて下にある3色のゲージがロボットの耐久力。



アイレムの参考出品であったX−∞のインストラクションカード。自機の形がわかってもらえるとうれしい。

Shooting Game

すべて粒ぞろい

アンケートで人気1位を分けあったエリア88、ドラゴンブリードを始め、みーんな期待していいぞ!!

夏になると、何故かシューティングゲームが多くなる伝説みたいなものがあるが、今回のシューティングゲームは、数だけでなく内容もGOODなものが多かったぞ。

今回のアンケートでお互い譲らず同点1位となった**「ドラゴンブリード」**と**「エリア88」**。両方共横スクロールシューティングなのだが、ドラゴンブリードはプレイヤーが画面の半分はあろうかという大きさのドラゴンに乗った人間が主人公。ドラゴン自体は無敵だが、主人公が攻撃を受けるとミスになってしまう。対するエリア88は、キャラクターこそ小さいが3人いるうちの1人を選んでバリバリ撃ちまくって、よけまくるシューティングの基本をおさえた良質のゲームです。

他のゲームに目を向けると、目立っていたのが**「ナイトストライカー」**。スペースハリアータイプの3Dシューティングで、内容こそ単純だけどなんといってもアイディアてんこ盛りのコックピット筐体が目玉の1つ。しかし、遠くからだと人の群れで隠れていたのが残念。

さらに、参考出展ながら1時間ほどの順番待ちができていたアイレムの**「X−∞（エックスマルチプライ）」**も目玉の1つ。自機に触手がついているというのがアイデア賞もの。発売がかなり先らしいので期待していよう。

そして、日物からはアームドF以来久々の**「戦え!ビッグファイター」**が登場。戦闘機とロボットに変形できる点がポイント。戦闘機の武器がかなり強力なのでシューティングファンなら遊べそう。

UPLの**「オメガファイター」**はディストリビューターのカワクスから出展。超よけまくりの縦スクロールシューティングだが、初心者にもちゃんと対応しているのがうれしい。

ナムコからはロボットシューティング**「ファイネストアワー」**が参考出展。ナムコ初の3ボタンゲーム（バックランドは例外）はどういう反響をおこすか?

そのほかすでに発売されている機種では、ジャレコの**「プラスアルファ」**、SNKの**「原始島」**と**「メガナイズドアタック」**がありました。

（悠理）



SNKのメカナイズドアタック。今年のAOUショーでも出展されていたが、とにかく全てにおいて固い。このサイボーグなんか泣けてくるほど固い。



ナイトストライカーの画面写真。ダライアスのようなルート選択方式やダメージ制など、3Dシューティングとしては目新しい要素が多いぞ。©タイトー



ナムコのファイネストアワーのインストラクションカード。体力みたいなものが温度になっていてオーバーヒートすると死ぬといったもの。



原始島。これも発売されてかなりたつが、なかなかよくできている。でも、ノーマルショットの連射をもっと気持ちよくできなかったのかなあ…。
©エス・エヌ・ケイ

ゲームチャンピオンシップ1位
グラディウスII
473,500pts.
二神一彦君
ヤングプラザ　ジャンボ代表



★2位の人との差が少なくて、危なかったですねー。おもしろかったので、ぜひまたこういう大会を続けていってほしいです。

うーむ、さすがは編集長である。駅員に訳を話して外に出してもらう物腰にもどこか余裕が感じられる。先行きが思いっきり不安な編集H氏を置いて、我々は食堂街へと突入したのであった。

★大阪、食い倒れの街。ここでは食わない者は生きている資格がない。食う為に生き、生きる為に食う。それが食道楽の聖地である、この街の掟なのだ。

と、いうわけでメンバーの中で1人きわだって大阪を食いたおすべく情熱を燃え狂わせている男がいた。"アメリカをたいらげた男"T・J・八木君である。

「甘いもんならいくらでも食えます!」さすがはカロリーの国できたえてきただけの事は言う。大阪は初めてという彼は、今回大阪駅前第4ビルのパーラーの名物である「爆笑びっくりパフェ」なる超ウルトラグレート巨大パフェを喰うべく準備をととのえていたという。

「うー安い!なんで食べ物がこんなに安いのォー!しかもこの量!!」「うまい!うまいで



←うーどれにしよう。思わずくいだおれ人形する八木君。

DrivingGame

F1ブームにのってゲームも白熱化！

今回のショーでは、ナムコとセガのみの出展ではあったが質は高い。

ナムコの**ダートフォックス**は、今、一番新しいレースもの。しかも久々の通信機能付き。

ブースには4台1組でセットされていて、会場に来たプレイヤーやオペレーターの熱い視線を受けていました。

筐体も新しいもので、画面の大きさが最近のテレビ画面ブームに乗って大きくなり、見やすく臨場感たっぷり迫力満点という感じ。

最近のドライブゲームは難しくなってきているので、プレイヤーもそれに追いつかなければならない状態になってきて、大変々々。

さて、セガの**スーパーモナコGP**ですが、ブースのスペースの問題もあってドーンと置けなかったにもかかわらず、さすがセガさん力を入れていました。

ゲームセンターでは200円のところが多いので、ここぞとばかりとばしまくっていた人でいっぱい。

新システム「エアドライブシステム」は好評で、数人でまわしながらやるという光景もよく見られます。

ゲーム大会でも活躍

今回ブースの方には、ダートフォックスとスーパーモナコGPの2機種だけしかありませんでしたが、ゲームズチャンピオンシップの方にもナムコの**ウイニングラン**とタイトーの**チェイスH．Q**が出ていました。

ウイニングランはスタンダードタイプもできて、出まわりはじめたところ。将来は通信機付きが出るとか。待ち遠しいですね。(ずるずる)



久々の通信機能付きのゲーム。4人同時プレイもできる。それに、100分の2、3秒前後で数人がゴールすると、優勝者が複数なるぞ／ ©ナムコ



唯一、トンネルが存在するコースですから、実際にプレイしてみて実物以上?の臨場感を味わうことができます。やってない方は是非どうぞ／ ©セガ



慣れるまでがとっても大変なゲーム。もう発売されてるので、この難しさを体験した人もいるのでは。F3000とF1の違いもはっきりわかるし。面白いぞ／ ©ナムコ

ゲームチャンピオンシップ1位
原始島
419,400pts.
角田卓也君 (MAT TKB副会長SRI)



★1位を取れるなんて思っていなかったんですが、実力は出せたと思います。おもしろかったですよ。

ゲームチャンピオンシップ1位
ウイニングラン
3'36"424
前田雅紀君
京橋キャロット代表

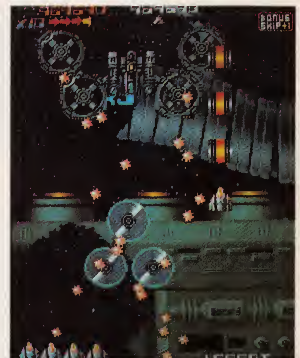


★うーん、うれしいですね。また参加してみたいですね。

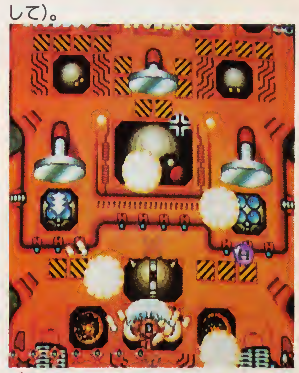
ゲームチャンピオンシップ1位
チェイスH.Q.
26,105,260pts.
石倉元明君 (OEC-M.I)
ジョイラント針中野店代表



★さすがに強者ぞろいでしたが、実力を出しきれたみたいでよかったです。参加者が多くて、気楽にプレイできました。



UPLのオメガファイター。話では100万点ボーナスがあるそうだが、意外と早く見つかりそう(実は知っていたりして)。



ブラスアルファ。発売されているので言うことはないが、先の周に行くと敵が固くなり弾も早くなるので挑戦してみては。©ジャレコ

すよ、これは!!大阪ってどこでもこうなんですか!!」「うわぁ地下鉄のイスが固い／ギックリ腰になりそう!!」人目をはばからず感動しまくる彼を前に、「アメリカ人は感情表現が豊かだ…」と思いおこす我々だった。

PM1：30

★インテックス大阪着。大阪郊外の埋め立て地にある会場は、敷地も広く建物もキレイで、なかなかヨイ所なのであった。

、これがインテックス大阪。どんどん先行く八木君。



ショーはすでに始まっているので、受け付けのおねーさんにIDカードをつけてもらい、会場内に。

1日目は一般入場はないので、わりと楽に見て回れる。大阪AMショーというだけあってコナミ、カプコンといった関西系のブースが大きくて力が入っていたような気がする。

会場内のアナウンスも京都弁のおねーさんなのだ／うーむ、ヨイなぁ。

おおっ、テクナートがブースを出しているぞ／げげっ、スペースファイヤーバードだ／どわぁこっちにはバスターがっ!!ぬぬぬぬーあれはチバヤ

SportsGame

ジャンボ尾崎スーパーマスターズ

©SEGA

迫力満点！まさにリアル！

今年の夏はこれで決まり！ システム24をフルに使ったゴルフゲーム。ボールの飛ぶ様子がよくわかるし、上手くなれば1コインでホールアウトできるぞ！



これが3Dショット画面。グリーン上以外のショット時、玉が打ち出される直前まで、この画面でプレイをする。ちょっと目前の木が……。



各ホールが終了すると、スコアボードが表示されて、現在の成績と、順位が表示され、今どんなんかなあと理解することができます。只今9位。

HOLEの特長をつかもう

各ホールが始まる前に、ホールの狙い、グリーンの形状の説明があるので、これを頭に入れて、さあプレイ！

操作系について

操作は、クラブと、クラブ選択ボタン、コントローラー、スタンス選択ボタンの4つ。操作方法は、今までのゴルフゲームに似たところがあるので、分かりやすいと思う。

3D画面

①画面左のマップを参考にして、コントローラーでショットの方向を決める。左のマップ上に風の強さと方向が表示されるので参考に。

②クラブ選択ボタンでクラブを決定。1打でとどく距離になると、パワーメーターの下に残りが表示される。

③スタンス選択ボタンで決定。SQUAREでストレート、OPENでフックし、スライス、フックをかけて横風を殺すこともできます。

④クラブを引いてパワーを決めます。

⑤タイミングゲージを見て、TOPSPIN、NICESHOT、BACKSPINのいずれかで打つことができます。黒い部分で止まるとミスショットとなる。

グリーン画面ショット

コントローラーを回すと、プレイヤーのまわりを十字が動く。それでショットの方向を決定。なお、グリーン上では、パター、SQUAREしか選択できない。

ゲームオーバー

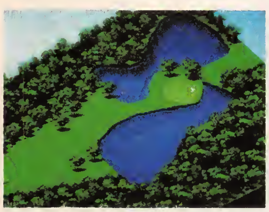
持ち玉は最初2個で、ストロークがパーより少ないとボールが増え、(最大3個まで)多いときは減ります。その持ち玉がなくなるとゲームオーバー。各ホール、パープラス3打でホールギブアップです。(ずるずる)

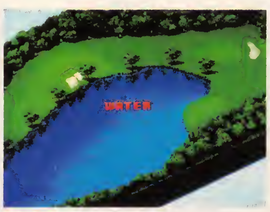


しまった／ROUGHにつかまってしまった。タイミングゲージがライバルになるわけだけど。このぐらいのROUGHならなんとかなりそう。



18ホールあるうちの1つ、3段グリーン。うまいところにのせないと、ラインどりが難しくなるぞ。もっと大変なグリーンもあるからね。


おおーっグリーンにのってくれれば大変うれしいのだが……。



げげげーっ／WATER／ペナルティをくらってしまうのです。



FAIRWAYキープ／毎回こういけばいいんだけどね。うん。

ゲームチャンピオンシップ1位
忍者龍剣伝
73,000pts.
西岡賢君
会場予選参加



★なかなか調子はよかったですね。1日に使うお金ですか？ うーん…100円ぐらいかなぁ。

ゲームチャンピオンシップ1位
アクトフェンサー
4,756,040pts.
中嶋浩行君 (MAX)
京橋キャロット代表



★2位の人に追い上げられてなかなか寒かったですが、運も手伝ってくれて最高でしたね。もっとこういう大会を全国的にでかい形でやってほしいですね。

シさんでは!?

ゲーメストの出店には前アイランド担当者、今や富山銀行の幹部候補生のオタヤさんが、マイカーでかけつけてくれ、大阪の夜をむかえる準備はすでにととのったのであった。

PM 7：30

★会場近くのホテルに荷物を置き、オタヤ氏を先頭に編集部一同なんばへとくり出す。(ちなみに、ぜんじさんだけは部屋でねていた。)


↑先月京都ハイクをやってくれた音無2世君。

↓Vーシステムのブースだよ。





↑う〜〜〜っ、なんとマニアじゃ！





言わずともこのシリーズは当たる。ナムコの「**ワールドスタジアム'89**」。
当初は、ファミコンと同一の内容であったが、近年、アーケード用のものも発売。シリーズものとしては、長生きもの／



これがコナミの「**メインスタジアム**」である。キャラクター自体が大きい関係で、ものすごく迫力がでています。それに、今までにない視点からのビジュアルで、楽しませてくれます。

唯一のサッカーゲーム、テクモの「**ワールドカップII**」横スクロールで、キャラクターが大きく、かなり見やすくなっているのがいいですね。



野球マンガでは大人気だったドカベンをアーケードゲーム化。その第2作目がこのカプコンの「**ドカベン2**」である。カード式のゲームもなかなか。



お姉さまが、ぬいぐるみをもってよろこんで、ほめてくれるのがジャレコの「**実力プロ野球**」。斜めから見る視点など、新しい事にもトライし、画面も女の子を登場させ、花をそえて楽しくしています。



ゲームの設定に工夫があるのが、このSNKの「**スーパーチャンピオンベースボール**」である。今まで、球場の選択はあったけど、それに天気の具合いがどうのってのは初めて、面白いじゃない。

SportsGame

一党独裁じゃなーい！プロ野球は多党化現象

このショーでは特に野球モノが多かった。限られたワクの中でどれだけ面白くするかが開発者の腕の見せどころですね。

なぜかわからないけど、今回の大阪'89AMショーでは、スポーツゲームで野球ものが多かった。

昨年から今年にかけて、プロ野球では、2球団が消え、新しく2球団が生まれた。

この辺に、野球ゲームが乱立した原因があるのかもしれない。

野球ゲームは、全部で5種類出展されていた。出展したゲーム名とメーカーにふれると、まず出せば必ずロングラン、高インカムを記録しているナムコの野球ゲームシリーズより最新作、**ワールドスタジアム'89**。新しい型でのゲーム進行で注目を引き、人気もあったカプコンのドカベンのパートII、**ドカベン2**。日本のベースボールという感じを脱したようなビジュアルを見せるコナミの**メインスタジアム**。まるで野球中継を見ているような画面構成をしているSNKの**スーパーチャンピオンベースボール**。野球を新しい視点から見ながらプレイをすることができるジャレコの**実力プロ野球**の5種類。

野球の他には、サッカーとボーリング、そしてバレーボールが出展されていました。まずサッカーより。

日本以外の国では、サッカーっていうとメジャーなスポーツって感じなんだけど、日本では……。でもやっぱり好きな人はいるのですから、メーカーも作るわけです。テクモより**ワールドカップII**です。けっこうよくできてるし、やりこむと面白いのでは。

カプコンからはもうすでに発売されている**カプコンボーリング**を出展。

マージャンゲームやラビオレプスでおなじみのビデオシステムからは、本格的なバレーボールのゲーム、**スーパーバレーボール**が出展されていました。負けた時のデモがなかなか笑わせてくれます。これについては6ページで詳しく紹介。 (ずるずる)

ゲームチャンピオンシップ1位
天地を喰らう
911,200pts.
野村善徹君 (THC-SIR会)
第2ヒル・リノ代表



★2万点アイテムが出たのがラッキーでしたね。大会としては、これからどんどんレベルが高くなっていくんじゃないですか。

へんな店みっけ。





↑んー、外がパリッとして中がトロっと…。



「なんか甘い物ないんですか？どんなに甘くてもOKですよ」と八木君。「そう…じゃあサンガリアのひやしアメドリンクをのんでもらおう」(我々は以前来た時飲んでいる…飲めなかったというか…)

話は1本のみきれるかどうか賭けようという所までもりあがったのだが、残念ながらどの自販機にも売っていなかったのだ。皆さんも街でひやしアメドリンクを見かけたら、買う前にもう一度よく考えた方がいいぞ。(オヤ？)

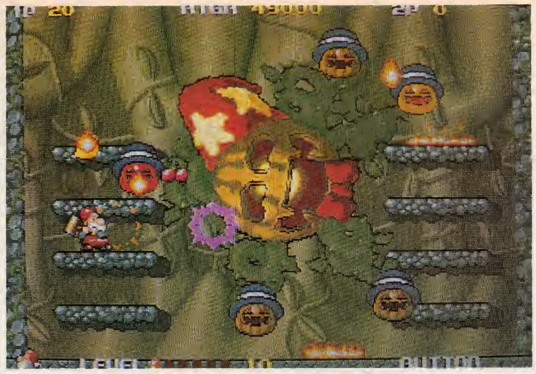
そんな事を話しながら、夕

←夜の街へ消えていく編集部員たち。

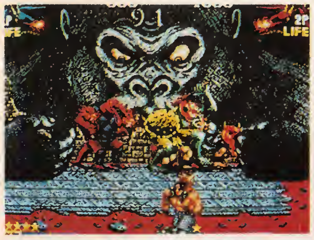


麻雀ゲームで有名なホームデータのアクション格闘技ゲームです。使える技が二十種類以上と豊富なのが特徴で、とんだりはねたりのバトルが印象的。

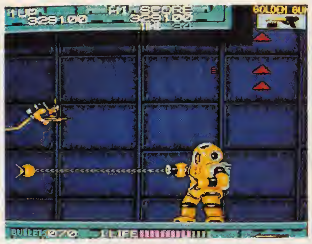




これがタイトーのドンドコドン。敵をトンカチでつぶし、敵の近くに行くと勝手に敵を持ち上げる。そこでボタンを押して敵を投げ、敵や壁にぶつけると倒すことができる。敵に当てると当てられた敵も死にます。



テクモの忍者龍剣伝に続く格闘アクションゲーム。鬼神使いが主人公で、キャラクターの迫力が目に焼きつく。



007シリーズのパロディが随所に織りこまれているデコのシークレットエージェント。



ウィローは今回のショーでも人気を集めていた。4面の音楽とソーシャが私は好きです。



東亜プランのホラーストーリー。強制スクロールで動いて行くアクションゲームで、敵の動きがなかなか奇妙だ。



SNKの格闘ゲーム、ギャングウォーズ。ダブルドラゴンによく似たタイプだ。ちょっと難しかった。



コナミのクライムファイターズはキャラクターの魅力が売りだ。棒を振り回しては疲れるパンク野郎には大笑い。

Action-characterGame

格闘もの多し！ナグルワケルワ？

小さくまとまったが今ひとつか…

今回、アクションキャラクターゲームのジャンルは格闘ものが多く、ジャンプを駆使するタイプが少なかったと思いました。

その中で、際立っていたのは、タイトーの**ドンドコドン**です。固定画面で、主人公はまず敵をトンカチでつぶし、つぶした敵を持ち上げて投げとばして倒します。フェアリーランド、バブルボブルの様なタイプで、注目に値するのではないかと思いました。グラフィックは進歩しています。

新製品ではないが、人気を集めていたのは**ウィロー**です。映画のゲーム化ですが、キャラクター作りのうまいカプコンが上手にゲーム化しています。

東亜プランの**ホラーストーリー**は、強制スクロールで進んで行くアクションゲームで、ボタン連打による2段ジャンプと多彩なショットのパワーUPが特徴です。敵は全て妖怪で、アクションのテクニックでは、かなり高度なものが要求されるゲームだと思います。

デコの**シークレットエージェント**は、007シリーズのノリでのりまくるスパイ・アクションゲームです。新しさはあまりないのですが、キャラクターの面白さと練りこまれた内容は、デコらしい味を出しています。

今まで紹介した以外は格闘ゲームで、SNKのギャングウォーズ、コナミのクライムファイターズ、テクモのワイルドファング、ホームデータのバトルクライ等がありました。紹介していきましょう。

SNKの**ギャングウォーズ**は、中国系のプレイヤー2人が、敵をけちらして行くダブルドラゴンタイプのゲームです。難度はかなり高かったようです。

コナミの**クライムファイターズ**は、アメリカを舞台にした格闘ゲームで、人気を集めていました。キャラクターのユニークさと適当な難度が理由でしょうか。

テクモの**ワイルドファング**は迫力の鬼神のキャラクターが、ホームデータの**バトルクライ**は技の多さと動きの派手さが目をひきました。

（ぜんじ）

ゲームチャンピオンシップ1位

クレイジークライマー2

138,900pts

北添信一君（TRM-ZOE）

会場予選参加



★滋賀の草津から来ました。実は先号の京都ハイクの音無君と同じサークルなんですよ。最近はストリートパンチャーのやりすぎて手の皮がムケてるんです。（笑）



←げーっ！へんな店またみっけ。

コ焼きを食べつつ心斎橋あたりをウロウロするのだった。

それにしても、やっぱり大阪はちがう。街全体が、むんむんと個性を発散しているのだ。ミヨーにインパクトの強いカンバンや人々の人間くささの中に、関西ならではのエネルギーが感じられるのだ。



↓うーん、大阪だなァ。

うーんすごい。

土曜の夜ということもあって、街は人手がすごいのだった。ようやく「五えんや」なる焼きトリ屋に空席を見つけ、さっそく宴会へと突入！ うーむ、ビールと焼きトリがめっぽううまい！ しかも一串50円。値段が安くて多いだけでなく、



←思わず龍剣伝してしまう。



おや。まぁ。なーんざんしょ。京都名物ビデオシステムなのだ。こいつはよくできてたなー。㊐



ニチブツのギャルの告白。10回位やって一度も勝てなかった私は単に下手なのでしょうか。

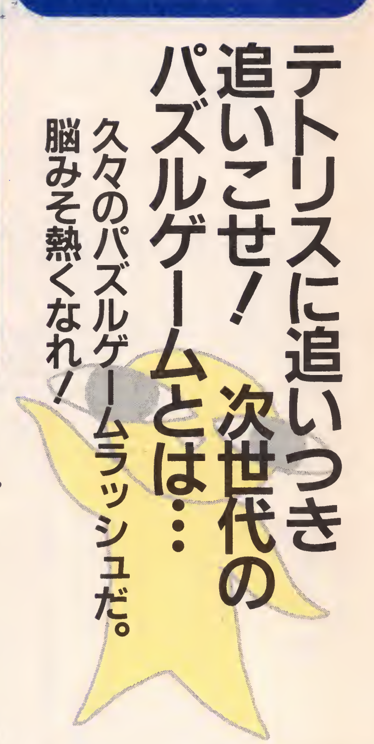


インストカードによると、「若い2人がおりなす淡い恋の物語」なんだそうだ（爆笑）。

麻雀ゲーム。どこまで行くのかこのジャンル？

今回出ていたまーじゃんゲームは3機種。画面に3人写ってるので4人打ちかと思いきや2人打ちの**ギャルの告白**、雑君のお好きなDYNAXの**デリンジャー**、人気のあったVシステムの**麻雀ファンクラブ**。こーいうゲームも大阪ショーならでは。

PuzzleGame



テトリスに追いつき追いこせ！ 次世代のパズルゲームとは…

久々のパズルゲームラッシュだ。脳みそ熱くなれ！



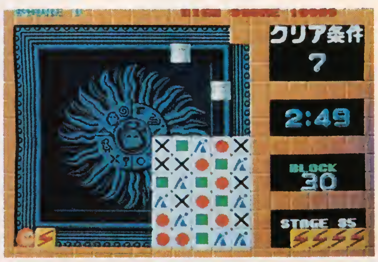


1度通ったレールは消えて行くので、何もしないでいると、行き止まりになってしまう。ブロックを動かして道を切り開こう。1カ所だけ開いているブロックの空所をうごかすとブロックが移動できる。©コナミ

テトリスの大ヒットの後としては、それほどではないという見方もあるかもしれませんが、他のショーに比べて今回は、パズルゲームが多かったと言えると思います。

その中では、コナミのパズルゲーム、**キューブリック**が良くできていました。かつての名作、ガッタンゴットンに似たパズルゲームで、画面上に描かれたレールの上に自機を走らせます。ブロックを動かすことによって道を連結させ、全部のレールを消すとクリアです。このゲームは面数が100面以上もあり、途中でモアイのデモもあるオイシイゲームです。パズルゲームファンは燃えるしかないでしょう。

発売されているゲームでは、タイトーの**フリップル**がありました。ブロックを同じ模様のブロックに当て続けるという、一風変わったパズルゲームです。当てるブロックがなくなるとミスになります。



ブロックを同じ模様のブロックに当てる。初めはどのブロックにも当てられるよ。©タイトー



画面中のある特定のブロックを消すと面クリア。初めからブロックがいくつもあるため、よけいなラインを崩さず早くクリアしよう。©セガ

また、話題としては、セガの**フラッシュポイント**がありました。これは、大ヒット中の某ゲームと同タイプのゲームですが、ルールが少し違います。

画面中のある特定のブロック（ライン）を消せば面クリアとあります。1面1面クリアしていく楽しみが加わったといっても良いでしょう。発売時期などは、まだ未定だそうです。

他には、ローラートロンのブースにダイナックスの**ドラゴンパンチ**が出展されていました。

四川省の原型のパソコン・ゲームの移植といった感じのゲームで、見ていると四川省とほとんど変わりのないものになっています。

（ぜんじ）



ダイナックスからドラゴンパンチという四川省に似たゲームも出ていた。

ゲームチャンピオンシップ1位
テトリス
32,629pts.
高山延久君
（ゲームプラザ豊中店代表）



★自信がなかったというわけじゃないけども、予選では3位になってしまってどうなるかなーという感じで、でも優勝できてよかったですね。雰囲気もよかったし、今後も続けてほしいです。

どの店でも一定レベルの味をキープしているのが関西のすごさである。誇り高き大阪の食文化に敬意を表しつつ、全員実においしく楽しく、その夜を過ごしたのだった。

7月2日 AM10：00

★カラスカァで夜が明けて、いよいよ2日目に突入。会場に行ってみると一般参加もアリという事でいやえらい盛り上がりよう。前日の夜から並



←この行列…。

んでいた人もいたというゲーマーの熱気で、1日目の業界ショーな雰囲気とはうって変わったアツさだ。子供連れのおとーさんやおかーさん、それに女の子がけっこう来ていたのがとってもアットホーム



↓違和感ないぞ。



↑こんなこいるかな号だ!!

大阪'89ゲームズチャンピオンシップ大会

実力か！運か？　日本初(!!)、本格的ゲーム大会がOAO'89において遂に実現されたのだっ。関西を中心に200名ほどの腕に自慢の強者たちが一堂に集結、その技量を競うべく激しく火花をちらしたのであるっ。今回のショーの中でも最も盛りあがっていたこのイベントの模様をここにお伝えしよう。


スタート、緊張の一瞬！

まさに画期的イベントなのだ

全国からゲームの達人たちがひとつの会場に集まり、チャンピオンの座を我がものにするべく凄絶なバトルをくりひろげる。技の応酬のたびにわきおこる観客達の声援と拍手。大ホールをゆるがす決定的瞬間のどよめき。

誰でもこんな事、一度は想像してみた事があるんじゃないかな。剣道や柔道、はたまたビリヤードやロックバンドコンテストのように、全国から集まった猛者たちが大会場で観衆の見守る中、ベストの座を奪い合う大規模のコンテストがアーケードゲームでもできないものかと…。

たしかに、ゲーメストでも先日テトリス大会を開催したり、ひとつひとつのゲームに関しては全国レベルで大会が開かれた事はあったけれど、今回の大会のようにメーカーを超越してひとつの会場でゲーマー達が腕をきそいあった事は、まさに日本初なんじゃないかな。これはねぇ君、大変な事なんだよ。

まぁ、たしかに全国から集まったというわけにはいかなかったり、まだこれからという点もあったけれども、これからのゲーム界の盛り上がりの為に非常に重要な足がかりの一歩となったんじゃないかな。

闘いの時来たる！

7月2日の決勝戦に向けて、大阪府下100店舗の各ゲームセンターでそれぞれ予選が行なわれ、それぞれの店からの代表者が期待を背おってやってくる。それとは別に、当日の午前中に一般予選大会（飛び入りだね、いわゆる）が行なわれ、かくして200名ほどの決勝戦進出者が会場に集結していたわけである。

会場は、AMショーの行なわれたインテックス大阪の広いフロアーの一角に特設されたコーナーだ。とはいっても、大会会場だけで体育館ぐらいの広さがあるのだ。そこにずらっと並べられた50台以上の筐体でプレイヤーは11種のゲームそれぞれについて8分のタイムリミットの中でスコアを記録し、それぞれのゲームのスコアの上位4人が第2次決勝戦進出者に決定されるのである。

ベスト1を選出する第2次決勝戦は、タイムリミットが15分。残り時間を司会のおねーさんが読み上げる中で、すべてのプレイヤーがものすごくマジな顔でゲームに取りくんでいる。結果は、ごらんの通り。

会場で、参加した人々の声でよかったなァー。



やったるでー。


闘いは始まった…。


ラクショーってか。




おっとー


えーもう終わり？


よーし、アクセルいっぱい！

物販コーナーではポスターやポップのチャリティバザールをやっていて、読者サービス部でも出店を出させてもらったんだけど、いずれも盛況で、わざわざ来てくれた人、どうもありがとうでした。

特に、ほとんど冗談でやった雑君先生のサイン会は行列ができるほどの人気で、あらためてゲーメストの底力を見せつけられたのだった。（なんのこっちゃい。）


^ グッズ販売も大盛況!!

雑君サイン会。人の波で見えないが向こうにいるのだ!!



テトリス



	(推選店名)	(得点)
●1位 高山 延久	ゲームプラザ豊中	326,295
●2位 山川 良太	ア タ リ ヤ	276,438
●3位 板倉 誠治	茨木タウンスポット	137,069
●4位 谷内 淳	会 場 予 選	2,666

チェイスH.Q.



●1位 石倉 元明	ジョイランド針中野	26,105,260
●2位 跡部 泰正	ゲームプラザ豊中	18,575,120
●3位 奥見 直彦	ヤングプラザジャンボ	15,582,060
●4位 溝渕 薫	ファミリー天国	3,546,390

クレージークライマーII



●1位 北添 信一	会 場 予 選	138,900
●2位 氏野 雅之	リ ノ	105,300
●3位 井関 典高	JOYJOY	99,100
●4位 和田 雄太	ヤングプラザジャンボ	27,800

イメージファイト



●1位 浦本栄太郎	リ ノ	396,800
●2位 村井 啓吾	ジョイランド針中野	362,100
●3位 浅井 栄	ヤングプラザジャンボ	350,700
●4位 福武友紀雄	ヤングプラザジャンボ	262,400

グラディウスII



●1位 二神 一彦	ヤングプラザジャンボ	473,500
●2位 福里 宗典	ビックハート	464,900
●3位 吉川 満	タイトースペシャル	437,100
●4位 末沢 博志	タイトースペシャル	429,700

忍者龍剣伝



●1位 西岡 賢	会 場 予 選	73,000
●2位 奥西 靖司	リ ノ	62,900
●3位 白川 知士	チャレンジャー関大前	4,500
●4位 畠田 学	ウィンクス	3,900

天地を喰らう



●1位 野村 善徹	リ ノ	911,200
●2位 中野 俊博	ゲームトピア'83	801,500
●3位 五十嵐文起	ハイテクセガ天満	573,900
●4位 神農 青鶴	アクティー24	399,500

天聖龍



●1位 鈴木 誠治	スポーツセンター21世紀	866,300
●2位 西田 伸介	第2ビルリノ	805,700
●3位 西竹 裕紀	会 場 予 選	352,700
●4位 前島 康貴	リ ノ	185,500

アクトフェンサー



	(推選店名)	(得点)
●1位 中嶋 浩行	PCキャロット京橋	4,756,040
●2位 渡辺 朋博	会 場 予 選	4,521,560
●3位 吉澤 直樹	キャロット第4ビル	3,843,460
●4位 原田 寛史	リ ノ	1,948,020

原始島



●1位 角田 卓也	百又ゲームコーナー	419,400
●2位 古川 博章	リ ノ	187,400
●3位 目山 智之	リ ノ	181,600
●4位 牛尾 貴未	なんばCARROT	64,000

ウイニングラン



●1位 前田 雅紀	PCキャロット京橋	3'36"424
●2位 大田慎一郎	プレイセンター光明池	3'37"983
●3位 吉藤 貴哉	リ ノ	3'41"322
●4位 鶴谷 年秀	リ ノ	3'53"383

(敬省略)

をきいてみたので、それも紹介しておこう。

「2位になってしまったけどおもしろかったですよ。ぜひまたやってほしい」

「進行や雰囲気もよいし、筐体1つに1人ずつ記録の人がついているのがいいですね。続けてほしいです」

「一生の思い出になっちゃいますねー。勝てなかったけど」

「緊張するけど、なんとかやれたと思います。かんけーないけど、雑君先生に会えたのがすごくうれしかった」

「うーん、調子悪かった…でももう一度やればきっと！大阪でやってくれたのがうれしいですね」

「さすがにレベルが高かったなぁ…。全国でこーいうのをやって、その代表で決勝戦とかできるとすごいね」

うーむ、夢は広がるのだ。今回は決勝戦の模様がいわゆる「観客」にわかりにくかったりしたけども、今回の成功を生かして、どうか今後ともこういったイベントをガンガン開いてほしいのだ。君たちも次の機会の為に腕をみがいて待っていてくれっ!!（ちなみに大会参加者の多くは15～17才だったぞ。頑張るなぁ）

では、次のゲーム大会で会おうっ!!

（構成／栗原桃郎）



魔のストップの声。闘い終わって…。



栄光の優勝メダル。ううっ感激／



おかあちゃーん、見てる？　やりましたよー。

PM4：00

楽しい2日間もあっという間に過ぎてしまい、早くも関西に別れを告げねばならない時間になってしまった。蛍の光が流れる中、入場者がおのおの帰ってゆく。関西でのショーというのはこれが初めてだったんだけど、ゲーム大会ともどもまずまず成功だったんではないかなー。うむうむ。

なんにせよ、短い時間ではあったけれども「関西」というものにふれる事ができて、日頃取材に走り回っている編集部員の心に、ほのかな安らぎがもたらされたりしたので



→いやーおもしろかった。（おいしかった…）

ありました。

よーし、また来るぞ関西!!（特に八木君は結局びっくりパフェに会えず、リターンマッチを心に誓っていたなァ…と。）

see next

（桃郎）



Catalogue

ショーのお楽しみの一つが新製品のカタログ集め。というわけで、今回もショーに行けなかったキミに贈る。

大阪'89AMショー誌上カタログ展示場

やあ。またお会いしましたね。恒例化しようと考えている誌上カタログ公開です。

しかし見ているだけではつまらなかろう、ということでメーカーさんの協力を得て、これらのカタログのセットを10名様にプレゼントすることにしました。

これホシカー!!というかたは、ハガキで編集部「カタログ」係まで応募して下さいねっ。締切は8月30日消印までです。



アイレム／ドラゴンブリード



セガ／スーパーモナコGP



コナミ／クライムファイターズ



東亜プラン／ホラーストーリー



デコ／シークレットエージェント

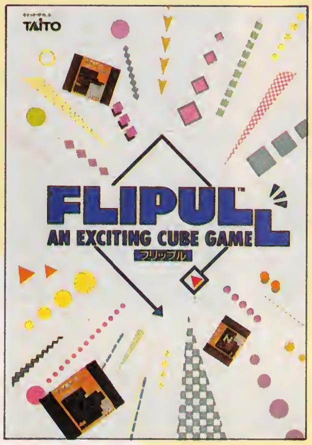


日本物産／戦え!ビッグファイター



タイトー／ナイトストライカー

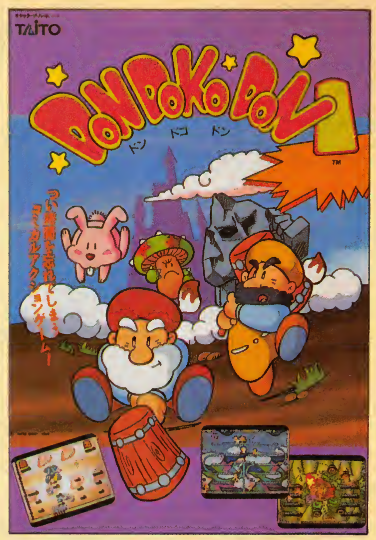
タイトー／フリップル





ビデオシステム／スーパーバレーボール

タイトー／ドンドコドン



コナミ／メインスタジアム



カプコン／エリア88





データイースト／プレイボーイ

テクナート



コナミ／キューブリック



創刊35周年記念!!

プレイボーイ

デコピンボール第5作

ジャーン!! なんとまたしてもカラーなのだ。デコピンボールはカラーの伝説が今始まる。(ちょっと大げさかな。)



フィールド上部。右上の家は社長の家だそうで。

タイムマシンの時に最後などと言っておきながら、こんなに早くカラーページがまたもらえるとは。ともあれ、うれしい事ではあります。

記念作品だ！プレイボーイ

さて、今回のマシンは早くも登場のデコピンボール第5作目、プレイボーイです。オールドファンなら〝おやー？〟と思うでしょう。

そう、ちょうど10年前にも同名のピンボールがありましたよね。あれはプレイボーイ創刊25周年記念として作られたもので、バリー社製でした。

お察しの通り、今度は35周年記念として、データイースト社製プレイボーイが製作されたのです。

前のプレイボーイをプレイした人なら、10年前の若かりし青春を思い出して(なに、そんなに年くってない？ こりゃ失礼)やってみるのもよし、まだ10代20代の人なら、明日のプレイボーイを夢みてプレイするのもよし。とにかく、これをやらなきゃ男がすたるってもんですぜ。

女の人だって、これをやればまるで自分がプレイメイトになった様な気分にひたれる事うけ合い。男どもの熱い視線をあびてみては？(ピンボールやってる女の人ってなかなかキマってるからね。)

プレイ方法

それでは、いつもの通りフィーチャーを見るとしましょう。フィールド写真の番号と合わせて見て下さい。

[1] トップレーン

完成(3つともライト点灯)により以下の通り。

①ボーナス倍率を高める。最高5倍

②[2]のPLAYBOYの文字を1つ点灯させる。

③シングルボール(マルチになっていない)時は、MANSIONの文字(フィールド奥のカベにある)を1つ点灯。

[2] PLAYBOYターゲット

このターゲットを完成させると完成時に表示されていた(ライトが灯いている)ものが獲得できる。ライトはショット時、完成時にランダム移動。

もらえるものは次の通り。

①ボーナスホールド＋5万点 ②5万点 ③10万点 ④エキストラボール ⑤100万点

⑥アウトレーンライト点灯(点灯時ボールを通すと、その時に灯いていた①～⑥までのものがもらえる)。

[3] ランプレーン(左右)

①シングルボール時はMANSIONの文字を1つ点灯。

②マルチボール時はジャックポット獲得と同時にPINBALL(右左スピーカーの間)の文字を1つ点灯させる。

●MANSION

MANSIONを完成させてから、時間内にランプレーンを通すと最高100万点から最低25万点まで点がもらえる。カウントダウン方式。

なおMANSIONの文字はゲームオーバー時も継続される。

●マルチボール

[4]の奥のホールでボールを2つロックした後、3ボールでランプレーン(左右どちらでも)を通すとマルチボール開始。

●ジャックポット

マルチボール中にランプレーンを通せば、ジャックポット獲得。マルチが始まって1回目を通せば20万点、2回目22万5千点と2万5千点ずつ点が上がり、最高(上限)は42万5千点となっている。なお最高にしても、その点数は何回でも取れる。

●エキストラボール

①PINBALLの文字を完成(マルチ中ということになる)させた後、[4]のレーンのスピナーに通す。

②PLAYBOYターゲット

③3ボール目開始時の点数が40万点未満の時、[4]のレーンのスピナーに通す。

[5] ドロップターゲット(スペシャル)

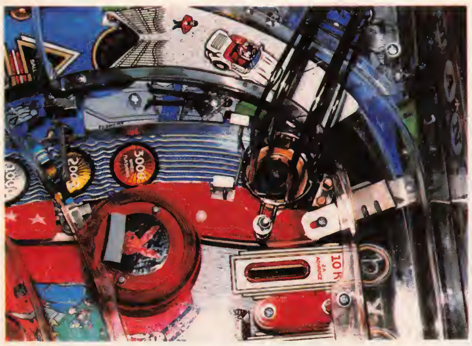
ドロップターゲットを6回完成させれば、スペシャル獲得。なお、時間制のリセットの前に早く3枚とも倒せば得点も高く最高は10万点。

[6] アニマルターゲット

このターゲットを完成させると、フィールドのスコア倍率が上がる。

1回完成で2倍、以後時間内(倍率がかかっている時間)に続けて完成させていけば最高5倍にまでなる。

なお、この倍率はPLAYBOY100万点、MANSIO



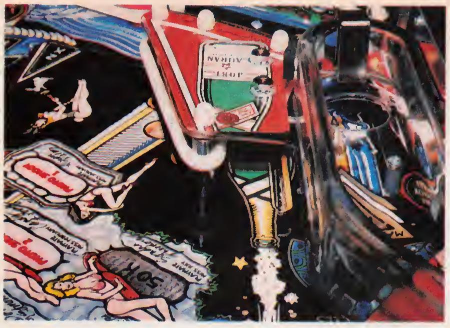
ロックホールのアップ。左が下側。



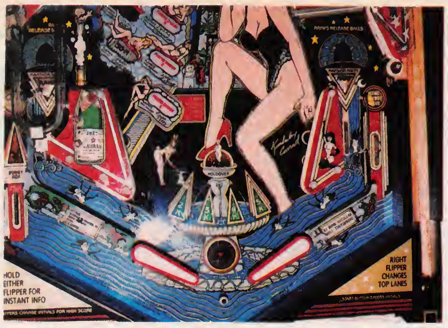
プレイボーイターゲット。バニーマークと黒のバックがよく合っている。



ドロップターゲット。落とすとシャッター音が響きわたる。



シャンペンキッカー。たまにランプレーンに上がらない。



フィールド下部。左のリターンには左ランプレーンから上げたボールが出る。



アニマルターゲット。フィールドど真中にある。

PINBALL MANSION



Nの点、ジャックポットにはかからない。

●キックバック

左アウトレーンにあるキックバックは、入り口にライトが灯いている方のランプレーンを通すと復活。ライトはスリングショットで移動する。

7 シャンペンキッカー

ここに入ったボールは、左ランプレーンに上がる様になっている。MANSIONやジャックポットにうまく使ってもらいたい。

以上プレイボーイフィーチャーでした。

気になります 次のプレイボーイは?

さて、このマシンをプレイしてみて感じた事は、とにかくマルチにして、ジャックポットをガンガンとって、点数をバンバン上げる爽快感といったものでした。

ボールはホールに入れるだけでロックされるので、他のマシンの様に、ロックさせる条件を作るわずらわしさもなく、それのためにボールを落してしまう危険もなくなりましたね。

マルチがイマイチという人には絶好の練習台ですよ。

デコピンボールは音が良いのも、もはや当たり前となりそうですが、今回は音声合成もかなり良い!!

色っぽい女声がなまめかしく言う「う〜ん、プレイボーイ」の声なんか思わず○○○が×××しそうで(下品になってしまった)最高でした。これを聞くためだけでもプレイする価値アリ(ただし男に限る)。

バックグラスも美女の写真で男心をくすぐります。

ところで、その美女の横にいるおじさん誰なんだろう?と思っていると、なんとこの人がプレイボーイ社の社長さんだと言うではありませんか!! しかも横の美女は昨年のNo.1プレイメイトで、社長の奥さんという話ですからオドロキです。いったい幾つ年が離れているのやら。

さすが本家本元、筋金入りのプレイボーイぶりです。

この分だと45周年、55周年とまだまだ行けそうですね。次のプレイボーイはどこが作るのか? 先の長い話ですが、今から楽しみです。

ピンボールファンは見逃せない

"ピンボール・グラフィティ"



☆定価3700円(税込)
日本ソフトバンク発行・書店で発売中。

さて、ここでお知らせがあります。ついに日本でもピンボールの全てを見せてくれる本が出ました。

日本ソフトバンクから発売されている"ピンボール・グラフィティー"がそれです。

カラーをふんだんに使った(うらやましい)美しいピンボールの写真や、今では見る事もできない古いマシンの紹介。ピンボールの歴史などがこの一冊につまっています。洋書を辞書と首っぴきで読む苦労もなくてすみますね。

村上春樹氏やすぎやまこういち氏のエッセイまで入っていて、気合いの入れ様もスゴイ!! しかも本コーナーでも有名なTPOのみなさんが記事を書いてくれているので、読みごたえ十分です。

ピンボールファンなら一度は見て下さい。きっと欲しくなりますよ。

ゲーメスト読者サービス部

夏だっ!! どこまでも碧く透明な空、若いココロを狂わせる日ざし。この季節、人は皆甘く過ぎてゆく時間を思い出したりする。ナツかしいってぐらいだから。まそれはいーとして、今回はビッグなお知らせを積んでスペシャル版と題してお送りしたいと思います。皆様の夏の一夜のアバンチュールのお役に立てますかどうか。

夏休みスペシャル

満員御礼 読者サービス部つーしん

先日の大阪ショーの物販コーナーでは会場に入り切れないほど多くの方々に来ていただいて、ほんまにおおきにぃの読者サービス部です。いやー、帰りの荷物の軽い事!!雑君先生のサイン会もこの世のものとは思えない盛り上がりで、たくさんの人に喜んで(?)いただきました。

しかし、我々は考えた。このままでは、全国のショーに行けなかった皆さんに不公平ではないか、と…。

そんなわけで、読者サービス部夏の大感謝祭「千客万来雑君保父はJ・ベルーシの夢を見るかセール」を開催する事に決定いたしました。

8月1日~8月31日の間にご注文いただいたゲーメストオリジナルグッズに限り、希望者には雑君保父のサイン入りとなります。

うーむ、これはすごい。今の所返品はうけつけておりませんので、よく考えてお申し込み下さい。"こんなモノなら1秒で5万枚ぐらいかけるぜ!!"と豪語する雑君先生に愛の印税を!



■雑君保父オリジナルテレカ(ZT—1)
●定価1000円

■ゲーメストオリジナルバインダー(新版)

もいっちょ、究極のオリジナルアイテム、ゲーメストバインダーだっ。すべてはここから始まる。振替用紙もついた事だしサービス期間中に手に入れちゃうのがグーだ。



●1冊800円　送料は1冊360円、2~4冊730円、それ以上は880円となります。

いよいよ夏まっさかり!手に入れるのは今しかないっ!!というわけで、早くも在庫が半分なくなったゲーメストオリジナルTシャツなのだ。ずばり、この夏のトレンディはこれだっ。ブレンディーじゃないぞ。今をのがしては着る機会なし!!

■ゲーメストオリジナルTシャツ

①黄色②緑(白地)
③青④紫(グレー地)
●通販価格各々1枚2000円(送料・税込み)



マージャンギャルズグラフィティVol. 2

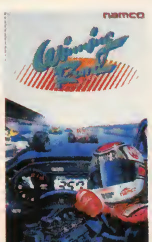
「10代の若者が初めて男として接する女性として(?)また仕事疲れのサラリーマンには一服の清涼剤として人気上昇中の『麻雀ギャル』は来たるべき電脳時代のアイドルと言えるでしょう」

うーむ、何だかよくわからないがともかく必要は発明の母/需要は供給の父!!というわけで、さっそく登場のマージャンギャルズグラフィティ②なのだ。

今回はなんといっても「PII」「PIII」が収録されているのが目玉だろう。他に『美女っ子学園』『テレフォン麻雀』等を収録して9月21日発売予定。サービス部ではいきなり予約受け付けを開始してますのでよろしっくっ。


■マージャンギャルズグラフィティVol. 2 (V—33) ●30分/2884円(税込み) ※VHSのみ。

もいっちょ、サイトロンからはナムコの「ウイニングラン」のビデオが好評発売中だ。最近3Dグラフィックシステム「ポリゴナイザー」はCGの雑誌なんかでも評判になってるんだぞ。超スムーズでリアルな動き、いかしたサウンド、ビデオならではのスーパーテクニックに逆走、壁ターンと見どころいっぱいだ。



■ウイニングラン(V—32)
●30分/3296円(税込み)

マージャンギャルズグラフィティ

予約受け付けと同時に鬼のように注文が殺到、セタスペシャルとサービス部設立以来申し込み数ぶっちぎり1位の座を争っているM・G・G①だっ。ニチブツのももこ組、殺人事件をはじめクリニックに麻雀学園、まーじゃんヒストリー等が収録されている。



■マージャンギャルズグラフィティーVol.1(V—30)
●30分/2884円(税込み)

DATAMゲームビデオVol.1 SETAスペシャル

先月のこのビデオの紹介で「しょうこがうっ!」となってたけど、あれは「しょうこがうつ!」のマチガイです。妙な想像しなかったでしょうねー。近くの店をさがしても見当らず、といって注文するのも恥ずかしいシャイな君にはまさに天の助けか!?

※豆本付は終わったのだ(残念)



■SETAスペシャル(V—31)
●29分/3914円(税込み)
※VHSのみ。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京	※ 5 — 98420	金額 ※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部		料金 払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※ (郵便番号)		備考
			受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 (郵政省)

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京 ※ 5 — 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印

注目!!

今月からとじ込みの**振り替え用紙**が使えるよーになりました。

つまり、今までのようにわざわざ郵便局で書留封筒を買って高い切手代を払ってハンコを押して投函して帰りにゲーセンで○○ゲームに有り金つぎこんでしまい、泣く泣く家に帰る途中自転車ごとドブにはまる事はなくなったわけだ。

これからは、この振替用紙と代金を郵便局に持っていくだけで注文ができてしまうのだっ!!世の中進歩したもんだなぁ。下手に注文で取りよせるより絶対確実だし、手数料もかからなくてお得なのだ。利用して下さいね。

※雑君サイン希望の方はアイテム名の後に「サイン希望」と書いてね。

ゲームビデオ



■アフターバーナー(V-1)

体感ゲームの中でも特に人気のたかいアフターバーナーIIの全23面を収録。真青な海上や広大な雲海をマッハでかけぬけるF14の姿は、見ているだけで気持ちがいいぞ。

プレイヤー/YAN

●20分/3378円(税込)



■SEGAバイクスペシャル(V-2)

スーパーハングオン、エンデューロレーサー、ハングオンの3作を1本に収録したバイクファンにはたまらないビデオだ。

●20分/3378円(税込)



■SEGAスーパーゲーム6(V-3)

アフターバーナーとバイクスペシャルの3本にSDIとエイリアンシンドロームを加えた1本で6回楽しめる欲張りビデオだ。

プレイヤー/SPREAMI-SOL/REI

●60分/9476円(税込)



■沙羅曼蛇(V-5)

すばい大和氏の手さばきと解説もさる事ながら、ビデオ処理によってゲーセンものよりはるかに奥行きをました画面に注目!これが撃ちかえしだ!!

●20分/3378円(税込)



■A-JAX(V-5)

コナミックなのりまくりサウンドにのって、海で、空で、宇宙で激しいバトルが展開されるこのゲームは、はまった人も多いんじゃないかな。

●20分/3378円(税込)



■R-TYPE(V-6)

もはや名作といっていい正統派シューティング。ビデオもまさに攻略ビデオの手本のようなぜんじ師匠快心の仕上がりになっている。収録は2周目なので攻撃がハンパじゃないぞ!

●20分/3378円(税込)



■STREET FIGHTER(V-7)

ほとばしる熱気、とびちる汗!あの興奮をもう一度!というわけでストリートファイターの楽しさをまるごと再現しようという1本。

●20分/3378円(税込)



■魔界村(V-8)

これは懐かしい。大魔界村の前作だけれども、その展開とグラフィックは年月を経た今でも色あせることがない。ぜんじ師匠による2周目のプレイを収録。オマケのNG集が笑えるぞーっ!

●20分/3378円(税込)



■グラディウスII GOFERの野望(V-9)

88年度ゲーメスト大賞に輝いた力作。オープニングからエンディングまで、このゲームの魅力をあます所なく収録。

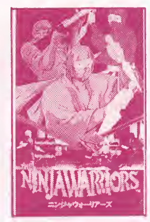
●25分/3378円(税込)



■コナミシューティング・ベスト(V-10)

かのグラディウスから沙羅曼蛇、そしてグラIIまでコナミの代表作とさえ言えるグラディウスシリーズの歴史をたどった1本。

●60分/9476円(税込)



■ニンジャウォーリアーズ(V-11)

世紀末のドラマを感じさせるオープニングタイトル…ZUNTATAの曲と共に3画面筐体の迫力が今甦る。映画も顔負けのエンディングの感動を、今だに味わっていない人にはゼヒ見てほしい!!

●20分/3378円(税込)



■レインボーアイランド(V-12)

女の子にも人気のあったレインボーアイランドを、幻のダライアス面やバブルボブル面まで収録、すべてのシークレットルームに加えて、1億点への解法も入っている…。

●20分/3378円(税込)



■ギャラクシーフォース(V-13)

最高水準のコンピュータグラフィックをフルに使った美しい戦闘シーンを全画面収録。さらにCGアニメによるストーリー解説。

●30分/3667円(税込)



■SEGA体感SPECIAL(V-14)

ギャラクシーフォース、サンダーブレードに加えギアガチャ駆使のアウトラン完璧バージョンの3本。君の部屋もゲームセンターに変わる!

●60分/9476円(税込)



■源平討魔伝(V-15)

これはおすすめ!あの美しいプレイ画面をそのままに、源平スタッフによる実写版とAMショーで流されたプロモーションビデオを収録して源平の世界を多方向から追求。

●30分/3667円(税込)



■パワードリフト(V-18)

ほとんどチキチキマシーン猛レースのノリのパワフルレーシングゲーム。すばらしいサウンドと画像、最高のテクニックで君も風になれる。

●30分/3667円(税込)



■パワードリフト&メガドライブ(V-19)

●60分/7540円(税込)



■サンダークロス(V-20)

●30分/3667円(税込)



■悪魔城ドラキュラ(V-21)

●30分/3667円(税込)



■コナミ・ベストセレクション(V-22)

●90分/9476円(税込)

根強い人気を誇るコナミのゲーム3作品。



■大魔界村(V-26)

フルパワーアップしたアーサーの死闘を、美しいグラフィックとサウンドをそのままに完全収録。

プレイヤー/ぜんじ

●30分/3667円



■カプコン・ゲームシンドローム(V-27)

新ハード「CPシステム」のパワー爆発のカプコン3作品―大魔界村、ロストワールド、ストライダー飛竜を収録。ゲームの未来を感じさせるこの一本、でっかい画面でおすすめなのだっ。

●90分/9476円



■究極タイガー(V-28)

完全に「攻略」ビデオに徹した構成で、1周目、4周目、6周目を中心に、美しい画面でそのまま再現。

●45分/3605円(税込)



■タイトースーパーシューティング(V-29)

タイガーに加え「飛翔鮫」と「達人」を収録。飛翔鮫は2周目、達人は6周目。

●90分/9476円(税込)

レーザーディスク

■L-1　アフターバーナー

スーパーハングオン

■L-2　セガ体感スペシャル

各90分/6613円

LDシングル

■L-3　R-TYPE

■L-4　ギャラクシーフォース

■L-5　アウトラン

各30分/2431円

■L-10　カプコンゲームシンドローム

83分/7519円

■L-11　タイトースーパーシューティング

87分/7519円

CDV

■L-6　パワードリフト

■L-7　メガドライブスペシャル

■L-8　チェイスH.Q.

■L-9　大魔界村

各2000円

※LDシングル、CDVはコンパチデッキでないと再生できません。

コナミジグソーパズル

■J-1　グラディウスII

■J-2　グラディウス

■J-3　沙羅曼蛇

各500ピース箱入り　380×530mm

1545円



■グラディウスII(J-1)



■グラディウス(J-2)



■沙羅曼蛇(J-3)

申し込み方法

※ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。

※返品について:お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。

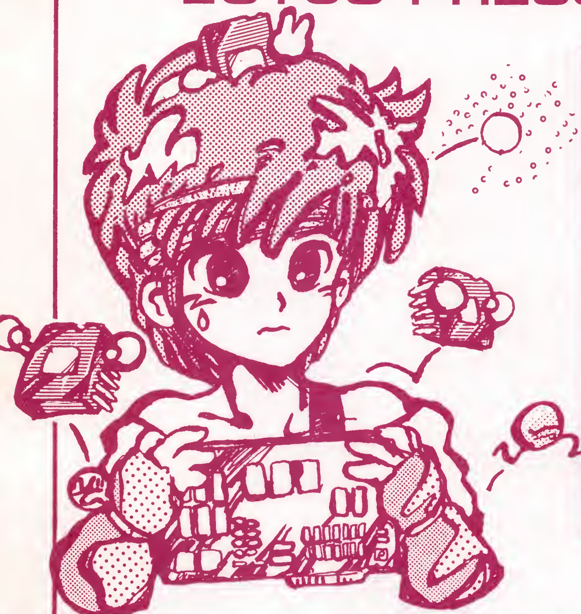
※価格は税込みです。バインダー以外については、送料・手数料は当社負担となります。

※ビデオ・LDはすべてHiFiステレオ・カラーです。

イメージ
夢がカタチになりました…LAM-1

家庭用のモニター(アナログ21ピン)で、簡単に業務用ビデオゲームが楽しめます

LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE





- LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
- LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
- LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
- LAM-1は低価格…19,800円(RGBコード付属)
- LAM-1のコントローラー… MSX用コントローラーがそのまま使える

オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円



今月のおすすめ品

●イメージファイト……62,000円	●スーパーリアル麻雀PII…17,000円
●源平討魔伝……40,000円	●麻雀刺客……20,000円
●熱血硬派くにお君…… 6,000円	●麻雀クリニック……20,000円

●ビデオゲームソフトを豊富に揃えております。

株式会社
ロータスプレス TEL(03)760-6630

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 恵比寿サンモール6F
※資料請求は62円切手2枚同封のうえ、GM係まで。

短期集中連載

サウンドクリエーター

N氏は語る

ボクのゲームサウンド㊙テク



その1：体験URAオモテ

「ゲーメストの皆さん、しばらく！」「その節は応援ありがとう！」と言いつつ突然現われた謎の怪人。果たして彼は？　ダレなのだ。これもまた彗星のように現われた謎のインタビュアー、美少女アサリ。さっそく白熱インタビューといきましょう!!

アサリ体当たり

みなさん初めまして。ゲーム大好き！　のアサリです。このごろのビデオゲームミュージックて、すごい迫力！　昔みたいに、単純な音の繰り返しじゃなくなって、音楽として立派に独立してきたって感じですね。VGMファンはますます耳も肥えてきたし、研究心も旺盛だし…。いつか自分でVGMを作ってみたいっていう夢をもっている人も多いんじゃないかしら？

…というわけで、このコーナーでは、今月から3回にわたって、ゲームサウンドクリエーターとして某社で活躍されていたNさんをゲストに迎え、VGMの作り方、ノウハウ、現状、そしてVGMの未来像など、現場サイドからお話を伺ってみたいと思います。

「ゲームサウンドクリエーター」になりたいと思ってる人達、参考になったら嬉しいけど…。VGMについては知らないこといっぱいの私ですが、体当たりのつもりで頑張ります。どうぞよろしくね。

ゲーム音楽って何？

——こんにちわ。Nさん、今月から3回、よろしくお願いします。

N氏　こちらこそ。どうぞよろしくお願いします。

——今、VGMに対する関心がすごく強くなってきていると思うんですが。

N氏　そうですね。僕のところなんかにも、どうしたらゲーム音楽を作れるようになるか…とか、中には自分で作って、テープを送ってくる人も出てきましたね。でも、まだゲーム音楽について正し

く認識していない人が多いようですけど…。

——では、まず、ゲーム音楽とは、どういうものなんでしょうか。普通の音楽とはどう違うんですか?

N氏　ゲーム音楽というのは、あくまでゲームに付随するものであって、中心にはなり得ないんだ。ゲームをより楽しくする演出部分が、音楽であり、効果音であるわけなんです。

でも、それじゃ映画音楽とかと似てるかっていうと、そうではなくて、ゲーム音楽の場合、ゲームの内容、進行状態に、深く関わっているんですね。ゲームの中で、視覚的にわかるのと同時に耳で聴いて認識するっていうか…。プレイヤーがアイテムをとったりすると、1フレーズ〝ピロリロリーン〟なんて鳴りますよね。ゲームの展開と音、音楽には深い相互関係があるわけなんです。主人公はプレイヤー自身ですからね。

——プレイヤーの気持ちを盛りたてるんですね。具体的に作る側としては、VGMの特徴というのは?

N氏　やっぱり長さかなあ。すごく短い時間内で、音楽としての起承転結が完成されてないといけないから。ゲームの場合、展開がものすごく速いでしょう。1つのゲームの中で、オープニングからエンディングまで、とても細かく細分化されてるんですよね。

——何曲も入ってますものねぇ。

N氏　その短い曲、例えば、20秒の曲の中に起承転結を含ませるっていうのは、大きくうねりのある一般の音楽とは、やっぱり違いますよね。

——音楽の創作にあたって、ある程度、曲の展開を犠牲にして削るってことも?

N氏　それはもちろんありますね。

どうやって クリエイト?

——今度はちょっと現場のことをお聞きしたいんですが、サウンドクリエーターとしての仕事の仕方っていうか…実際は、どうやっているんですか?

N氏　企画者がゲームを企画するわけだけど、概要は企画書に書いて、サウンドクリエーターに、ゲームによってふり分けるんですよね。


▲謎のインタビュアー　アサリ

ゲームはオープニングからエンディングまで、細かくステージが、例えば32ステージとかあったり、他にもオプションモードとかがあったりして、それぞれに曲がつく。企画書には、曲数や効果音の内容があって、こちらでイメージをふくらませて曲を作るんです。

——Nさんの場合、企画もなさるんでしょう? それってかなり大変でしょうねぇ。

N氏　すごく大変。(笑) でも、僕はその大変さを大いに楽しんでますけどね。

——でなきゃ、クリエーターにはなる資格が無い。

N氏　その通り。(笑)

——それで、音楽はどの時点で作るんですか?

N氏　企画が他の人の時は、僕の場合、だいたい画面を見てから曲を作ることが多いですね。なぜなら、企画書で絵で見た段階で曲を作ると、実際画面が出来てから曲を合わせると、合わないことが多いんですよね。

——というと、ゲーム制作のほとんど終りの方になってから曲が入るんですか?

N氏　そう。だから、最後の1カ月が勝負なんです。だいたい…。

——効果音とかは?

N氏　効果音はわりと早い時期からすすめます。全体的な音楽というか、イメージずけっていうのは、割と僕の場合、最後の方になってからが多いんです。だから結構、泡食って…(笑)短期集中型。企画者によってはチェッカーズ風にしてくれとか、クラシックな、バッハの感じとか、要望、好みもあるしね。

——だいたい企画者の意図で決まるわけですか。

N氏　企画者の人にも、音楽的素養のある人、無い人も居るから、無い人だと、だいたいオマカセになりますね、そういう場合、こちらの判断でイメージ、インスピレーションで曲を作って、企画者と協議しながら決めます。

——とんとんと簡単には進みませんか?

N氏　ぎりぎりになってからやるわけなので間に合わないことも多いし、いくら作ってもイメージに合わなくてボツになる曲も結構多いですよ。普通、ゲームで全部で10曲あるとしたら、裏で5曲位ボツになっている曲があるんですよ。15曲位、実際は作っているわけ。

——消えてしまった、日の目を見なかった幻の曲というのも多いんですね。

N氏　そういうのもいっぱいあります。

——マニアはそういうのに弱いと思うんですが…(笑)それらの曲が別のところで復活するってことは?

N氏　最近はレコード化が多いので、そういうチャンスに復活させたりも出来ますね。曲そのものは面白いものがありますからね。

——1曲…っていうのは漠然としてるけれど…だいたいどれ位の期間で作るんですか。

N氏　テーマは1曲、2〜3日で出来るけれど、業務用のゲーム1本分、全部の音楽を上げるとなると3カ月位かけます。いろいろ試行錯誤繰り返してね。曲作ってからゲーム用に…つまりコンピュータ用にデータ変換していくんです。

——うわ。それは大変そうですね。時間かかるんでしょうねぇ。

N氏　それも慣れの問題でね。最初は楽符をデータに書き換えて、コンピュータにいちいち入れてくんだけれど、慣れてくると、曲を頭の中で考えて、そのまま機械に打ち込める。自分の頭の中で、データ変換をやってダイレクトに打ち込むことが出来る様になるんですよ。

——楽符を後で書くんですか。

N氏　その方が僕は多いですね。忙しい時は、ダイレクトにバーッと入れてっちゃうでしょう。楽符を後で書こうと思った時にはもう忘れてるの…曲を。(笑) それで、いちいちリスト出して、その機械語になった音符を追いながら、楽符に拾ってく作業が結構多いんですよね。(笑)

——逆になっちゃうんですね。

N氏　これは裏話だけど、以前ある出版社から某社のゲームの特集雑誌を出して、それに各ゲームの楽符が載ってるんですけど、実は僕が作った曲に関しては結構まちがいがある。当時、3本位並行してゲームをかかえていて、全然楽符を書く暇が無くてね、その後、1年位たってから、その雑誌に楽符を載せる話がきて、その時になって初めてどうだったかなァなんて、(笑)思い出しながら書いたんです。だから結構まちがってたりする。内緒だけどね。(笑)

——じゃあ、もう頭の中で全部、作業しちゃうんですか。

N氏　編曲(アレンジ)なんかも、ゲームの基板から出てくる音を聞きながらコンピュータの上でアレンジしたりしました。

——コンピュータを、そのまま楽器のように使ったんですか?

N氏　そうそう。

——でも、かなりの慣れが必要ですね。

N氏　そう。そうなると一人前ですね。なかには、楽符を書くのが極端に苦手な人もいてね、直接打ち込むと1日で出来るのに、楽符を書けってことになると、2週間位かかったりしてね。某社のH君ですが…。(笑)

必ずしも楽符が書けなくてもサウンドクリエーターにはなれます。

Nさんの音楽歴

——読者の皆さんも知りたいことだと思うけれど、Nさんの音楽歴っていうのは?



サウンドクリエーター
N氏は語る

慣れてくると、曲を頭の中で考えて、そのまま機械に打ち込める。

N氏　小さい頃はピアノを習わされてね、両親が音楽の教師だったんですよ。

――それじゃ、環境はすごく良かったんですね。

N氏　うーん…でも、ピアノ習ってたけど、嫌いでねー。(笑)小4でやめて、野山をかけめぐる少年となってましたね。その後、中学ではブラスバンド入って、ビートルズからロックに目覚め、バンド組んで、高校ではクラシックオーケストラで、ホルンなんか吹いて、ジャズ研にも入って、ロックバンドもやってて3つかけもちでした。(笑)

――すさまじいですね。(笑)

N氏　大学では、ロックバンドをやってましたね。

――好きなミュージシャンは? 影響を受けたというか。

N氏　クラシックはフランス近代楽派。ラベル、ドビッシーやストラビンスキーなんか、ロックはプログレッシブ・ロック…みんな知らないか。昔のジェネシスとかね。

――知ってますよ、私は。Nさんはやっぱりクラシック傾向が強いんですね。

N氏　山下達郎も聖子ちゃんも聴きますよ。(笑)

――Nさんのゲームの初体験は?

N氏　それはもちろんスペースインベーダーですね。

――もう十数年前ですね。その時、ゲーム業界に自分が行くということは考えましたか?

N氏　それは思いませんでしたねえ。というのは、あのころは音楽っていうのはゲームにほとんどついていなかった。効果音ばかりでしたから。自分には無縁だと思ってました。

――1プレイヤーだったんですね。特にハマッたゲームは?

N氏　いろいろやったけれどゼビウスにはハマったね。

――ゲーム業界に入った時には、もう初めから音楽をやろうと思って入ったわけですか?

N氏　ええ、そのつもりで。その頃には、ゲーム音楽というのが少しずつ独立した音楽となってきたところでしたからね。

すごい進歩の5年

――入社して、ゲーム音楽を作るのに、一番驚いたことは? 考えていたことと違ったっていう…。

N氏　それはね、あまりにも制限が多いってことですね。使う音の数とか音色の制限、機械語に置き換えるデータを1つ1つインプットする約束事っていうのがいっぱいあるので、あまりに一般の音楽と違うのでびっくりしました。

――Nさんが、そうして入社してから4～5年たっているそうですが、その間にゲーム音楽の作り方というのは変わりましたか?

N氏　業務用に関しては、ハードがどんどん進歩して、最初はPSG音源(パソコンサウンドジェネレーター)だったのが、シンセサイザーなんかの音源チップであるFM音源というのが搭載されるようになってから、すごく音楽にバリエーションが出て来て、音楽の幅がうーんと広がったんです。

――シンセサイザーと同じ音が出せるようになったんですか。

N氏　そう、今までの音楽とは全く異ってきました。ただそれに併って、インプットする音楽の情報、データはものすごく増えてしまった。例えば、今まで100ステップで曲が出来ていたのが、1000ステップ位に増えたってことですね。

――表現できる音が良くなって、多くなった分、作業も大変なわけですね。

N氏　そう、よりめんどうで時間もかかる。

――そのFM音源が今は最高なんですか?

N氏　いや、今はPCM音源といって、サンプリングですね。

――サンプリング?

N氏　つまり、テープレコーダのデジタル盤。DATとかCDと同じで、1つの音色を波形としてデジタルに置き換えて、ICに入れるわけです。それを呼んで、音を出す。よりリアルなわけです。

――時代の移り変りに対応していくのは大変ですね。

N氏　そうですね。毎回ハードが変わる度に、新しい音作りに対応していかなければ。常に頭を柔らかくしていなければなりません。

次回はさらに盛り上げちゃう

――話がはずんできた所ですが、誌面の都合で、この話は次回に続きます。

Nさんに、実際のサウンドクリエーターの仕事の様子を今回お聞きして、思っていたよりずっと大変で、根気のいる仕事なんだってことが私にもわかってきました。私達がゲームに夢中になれるのも、素晴らしいVGMや効果音がそのゲームを、より輝かせているからなんですね。

〝結構地味な作業も多いよ〟ってNさんは笑っていましたが、でも、自分の力で、ゲームの魅力を引き出せて、磨きをかけることが出来るサウンドクリエーターの仕事って、とっても素敵だなって思いました。

次回は、VGMの作り方をちょっと専門的な事も含めて、伺っていきたいと思います。ゲームサウンドクリエーターになる、秘訣なんかも聞いてみたいですね。次回もお楽しみに。

ナムコ・サウンドスタッフ インタビュー

ずるずるの We Love VGM! 35

ビデオ ゲーム ミュージック

自分で言うんですから確かです ウイニングランCDは満点!!

寝る直前に曲が思い浮かぶと大変！朝起きると、すっかり忘れてたりして…

●出席者　敬称略
ひろべー（ウイニングラン）
めがてん（メタルホーク）
ショパン（スプラッターハウス）

●インタビュアー
ずるずる（構成）
八木貴弘
㋩の男


ショパンさん


めがてんさん


ひろべーさんってこんな人


今回は私ずるずる担当

聞かなきゃソンですよ ウイニングランのCD発売

㋩　今回、サイトロンよりCDが発売されたわけですが、まず担当された曲からお聞きしたいのですが。

ひろべー　ウイニングランは私です。メタルホークは、めがてん氏、そしてスプラッターハウスはショパン氏ともう1人のスタッフで作りました。

ずる　初めに、皆さんが今までに作られた曲のゲーム名をあげていって頂きたいのですが。まずひろべーさんからどうぞ。

ひろべー　一番最初にやったのは、ファミコンなんですよ。5年ぐらい前になるかな。スターラスターというゲームを担当しまして、それからワルキューレだとかアーケードでは妖怪道中記、ギャラガ88とか、あとはちょこちょことやりました。あっそうそう、さんまの名探偵もやったなあ。だいたいそんなとこです。

めがてん　一番最初にやったのはドラゴンスピリットで、その後メタルホークとかファイナルラップとか、オーダーインとか、そう、クエスターなんてのもありましたね。

ショパン　デビュー作がスプラッターハウスなんです。で、今、次のゲームの曲作りの真最中です。

ずる　そうですか。では、今回収録されている中から、まずウイニングランからお聞きしたいと思います。

ウイニングランの制作にとりかかったのは、いつごろからでしょうか。

ひろべー　完成から逆算して2カ月前ぐらいです。

ずる　今回のCDには、プレイして聞けない曲が入っていたのですが…。

ひろべー　あれはですねえ、別名「ロケテストのテーマ」といって、ロケテストのときのみ入ってたものです。開発期間が長かったせいもあって、だいぶ聞いているうちに、新しいのが欲しいという贅沢なことを言い出したので…まあ自分でもそろそろ新しいものが欲しいと思ったので、今の曲になりました。

ずる　アレンジバージョンについてですが、ご自分で演奏されたのでしょうか。

ひろべー　演奏はしてません。プロのミュージシャンの方におまかせしました。でも、レコーディングには最初から最後までつきっきり立ち合ったんですよ。

困っちゃうなあ 曲の説明といわれても…

八木　めがてんさんにお聞きしたいのですが、メタルホークなどのような感じで作られましたか。

めがてん　メタルホークとアサルトは、ボクともう1人で作ったのですが、曲の説明をしてくれと言われると困ってしまうのですが…。メタルホークは最初、空飛ぶ

アサルトと言われましたから、それが絵のイメージということになるでしょう。

八木 ドラゴンスピリットのころから決まった音色があるような気がするのですが…。

めがてん そうですね。少しずつ変えているのですが、やはり好きな音がありますから。そろそろ飽きたという声もあるので変えたいと思うのですが、気がついたらやっぱり使っていたという感じですね。

ずる ショパンさんはスプラッターハウスが初めてということですが、その前はどうなさっていたのでしょうか。

ショパン 入社してすぐがスプラッターハウスだったんです。

ずる そうですか。このゲームはナムコのゲームの中でも異色な存在だと思うのですが、その辺で苦労されたのでは。

ショパン ゲームの内容があぁですから、私ともう1人でグチャグチャにしようねという感じで作ってました。苦労したのは叫び声なんかです。音を作る部屋で叫んでサンプリングしてましたので、のども顔も痛くなりました。

(は) 顔が痛くなったんですか。

ショパン それは冗談ですが。ゲームの中で女の子がでてくるのですが、その声をやっているのが、実は七色の声が出せる○×くん(男性)なんですよ。

ひろべー イメージがくずれちゃうぞ!



ウイニングランのCDジャケット

キビしいのですよ 退院即レコーディング

八木 今回のCDはいかがでしたか。100点?

ひろべー そうですね。あの時は、もうこれ以上できないというところまでやったので。

めがてん ボクはレコーディングの前の日まで事故で入院していたので(エーッと驚き)、突然行って突然やったので、構成とかはあまり考えていなくて、後でこういうのを準備しとけばよかったと思ったりしました。

ずる メタルホークにはアレンジバージョンがありませんね。

めがてん いえ、総タイムの関係では。

ひろべー 半病人でしたから、立ち会うことができなかったでしょう。(笑)

めがてん そうですね、まず打ち合わせの時にいませんでしたし。

ひろべー 基本的に、担当者は収録時は立ち会うことになっているので、今回はメタルホークは入れませんでした。

ショパン 期間的にも短かったので、大変でしたね。レコーディングスタジオで話し合ったりも。

(は) 曲ができるのは勤務時間中なのでしょうか。

ひろべー そうですねえ、できればいいんですが、私の場合、家にいるとき、風呂なんか入っているときとか、帰り道なんかで思い浮かびます。

めがてん 車ものを考えるときは、バイクに乗っていると浮かんできたり、散歩してる時にも浮かびますね。

ひろべー でも歩いていて思い浮かぶと、どうやって家まで持っていくかが大変! 別の事を考えると、もう影も形もなかったりなんてことも。

めがてん あと、発展しすぎてやなんてこともありますね。家へ着くころにはもうぐちゃぐちゃ。

ショパン 寝る前なんかによく浮かんだりしますね。横になって眠ってるのと、起きてる間の状態ででてきたりもしますね。

まさかゲーム音楽でメシが食えるとは…

八木 ゲームミュージック以外にはどんなものを聞きますか。

ひろべー 私の場合、ブラックミュージックとか、ジャズぽいフュージョンを聞いたりしてます。

めがてん ボクの世代ってテクノっぽいものが好きですから、そんな感じのものを聞いています。ミーハーぽいものも聞きますね。

ショパン クラシックなんてよく聞きますね。あと、ラジオ聞いてて、あっこれいい曲だなと思ったりしてますね。

(は) ところで、ゲーム音楽を作り始めた動機をお聞きしたいんですが…。

ひろべー まずナムコに入ったことです。それに音楽部門の人数が少なかったからというのもあるし。初めは企画サイドにいたのですが、ファミコンの助っ人として始めたのがきっかけです。自分でも音楽はやっていたので。

(は) ナムコさんには、特別音楽をつくるために入ったわけではないのですね。

ひろべー というか、ゲームの音楽でめしを食っていけるとは思ってはいなかったんです。そこまでメジャーになるとは思ってなかったんです。

めがてん 私の場合は、初め開発の絵のところでバイトをしてました。たまたま置いてあったゲームに音楽が入ってないのを見て、なんとなくさびしく思ったので、入力の仕方をこっそり教えてもらって作ったのがきっかけです。

入社して、研修が終わったころには、もう作った曲の入っているゲームが市場に出たりしていて、ええっと…。(笑)

ショパン 就職情報誌を見てナムコに入社したのですが、その前は、ピアノの教室の先生をしていました。そこで、生徒にファミコンの曲を聞かされて、こんな曲もあるのかと思い、面白い曲を作るんだから会社も面白いんだろうなあと思って、入社して、いきなりスプラッターハウスですから…いい加減ですねえ。(笑)

ずる 横浜の方にもナムコの開発の部屋がありますが、あちらの方にもサウンドスタッフはいるのでしょうか。

ひろべー いえ、こちら(クリエイティブセンター)のみで、ふくれあがって部門がここに入りきれずに移っていきました。

めがてん でもまだ狭いんですね。

充電したらバンバンつくりますよ

ひろべー 今私はひと休みしてます。ウイニングランとワルキューレをやっていて正月とか休みがなかったので、今休んでいるという感じですね。

めがてん 入院して十分やすんでましたから。ダートフォックスでひと段落して、その後レコーディングで忙しくなって今は何もしてません。

ひろべー こんなことは珍しいですね。

めがてん いつもだと、今やってるゲームができる前に、もう次のゲームに入ってることがありますからね。

ショパン 私は今制作中です。超新作です。

ずる では、最後にウイニングランのCDのここが聞きどころというところをPRして下さい。

ひろべー そうですね、音のきれいさみたいなものを聞いて頂ければ。

めがてん メタルホークは効果音が主体ですので、曲があったのとか言われたりもしましたが、そういう人にはちゃんと聞いて頂きたいなあと…。

ショパン そうですね、とにかく聞いて下さいって感じですね。

(は) 今日はどうもありがとうございました。

残念ながら、顔のお写真はお見せできないので、イラストでご紹介です。

もっともっとお話はあったのですが、ここまでということで。

めがてんさんは、友達との待ち合わせにゲーセンをよく使ったりするそうです。

やっと連載までこぎつけてゴキゲンのT.Jです。なつかしみながら読んでね。

じらしてゴメン!! アメリカ版サラマンダの登場だ

第4回

音声合成決定版

音声合成調査室

「サラマンダ」の海外バージョン　ライフフォース

先月号では、予告しておいたのにガントレットになってしまい、申し訳ありませんでした。

さて、音声合成がグッと増えて登場の「ライフフォース」、実は海外バージョンのサラマンダの名前なのです。

海外版はデモでストーリーを説明してくれたりで、結構おもしろいですよ。

ところで、前3回までに間違いがいっぱい見つかり、大変すみませんでした。極力、努力しているのですが…。

それでは来月の予告です。カプコンの「ストライダー飛竜」だっ!!

●武器を拾った時

ハイパー　スピード
Hyper Speed.

ディストラクト　ミッソー
Destruct Missile.

パルス　レイザー
Pulse Laser.

1面

インター　ストマック　マッソル　ゾーン
Enter Stomach Muscle Zone.

デストロイ　バイオレント　アンチ　バイアーティックス
Destroy Violent Anti- biotics.

インクリース　パワー
Increase Power.

メイク　ウェイ　スルー　マッソル　ティッシュー
Make Way Through Muscle Tissue.

ファイアー　ファイアー
Fire!! Fire!!

デストロイ　アイ　オブ　ミュータント
Destroy Eye OF Mutant.

2面

インター　キドニィ　ゾーン
Enter Kidney Zone.

キドニィ　ストーンズ　キャン　ノット　ビー　デストロイド
Kidney Stones Can Not Be Destroyed.

ミュータント　サイクロン　アタッキング
Mutant Cyclone Attacking!!

デストロイ　センター　メンブレイン
Destroy Center Membrane.

3面

インター　ストマック　イナー　チャンバー
Enter Stomach Inner Chamber.

ウォーニング　ウォーニング　ディンジャー　ゾーン
Warning, Warning. Danger Zone!!

エィスト　フレイムス
Acid Flames!!

ウォッチ　フォー　フレイム　イラプション
Watch For Flame Eruption.

ディンジャー　フレイム　イラプション
Danger, Flame Eruption.

アタック　ヘッド
Attack Head!!

4面

インター　リバー　ゾーン
Enter Liver Zone.

ファイト　オフ　ミュータント　タクシンズ
Fight OFF Mutant Toxins.

カット　スルー　リバー
Cut Through Liver.

5面

インタリング　ラーン　ゾーン
Entering Lung Zone.

リンク　アップ　ウィズ　ウェポンズ
Link-up With Weapons.

プレペアー　フォー　バイオ　メカニカル　ミュータント
Prepare For Bio-Mechanical Mutant.

6面

インタリング　ブレイン　エリア
Entering Brain Area.

バイオ　メカニカル　ブレイン　アタックス
Bio-Mechanical Brain Attacks.

デストロイ　ザ　フォー　ポインツ
Destroy The Four Points.

エスケイプ　アウト　オブ　ブレイン　クイックリィ
Escape Out OF Brain Quickly!!

ナムコのレーシングシミュレーションゲーム

ウイニングラン開発者インタビュー

●出席者 田城幸一（開発3部課長）
プロフェッサーI（開発3部主任）
赤倉一久（社長室広報センター）
（敬称略）

インタビュアー
ずるずる（構成）
石井ぜんじ

企画から完成まで5年！筑波サーキットで思わずスピン!!

時間はかかったけどすごいものができあがった

ずる…ウイニングランというゲームは、いつごろからスタートしたのでしょうか？

田城…かなり古くて、企画自体話があったのは、もう5年ぐらい前ですね。

ずる…5年前に、今の様な感じになるというのは想像できていたのでしょうか？

田代…全然できてませんでした。

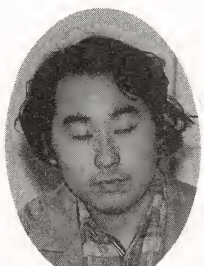
ぜんじ…最初の企画のものと、できたものとではかなり違ったものになったという…？

田城…そうですね。でもドライブゲームをつくるということはもう決まってましたので、細かいところは違っても、同じジャンルなので…。違うと言えば違うし。

ずる…まず、どのあたりから手をつけていったのでしょうか？

田城…作るのには4年かかりました。まず、ハードウェアから入ったのですが、マシン設計など含めて普通1年かかるものが、それがちょっと長くて2年。それからソフトへ。普通はこんなにかからないですけど。

ぜんじ…初めの企画のときに、そのゲームに合わせたハードを開発しようという感じでしたか？



いつもねむそう
ぜんじ師匠！

I…最初の企画のときは、どういうハードとは限定されてなかったんです。

田城…どうにでもなりうるという感じでしたね。もっと早くできたかもしれませんが、それでは単に今までの延長でしかないですから。

ウイニングランはポールポジションの後継機

ずる…操作系についてですが、シフトが複数であるというのは、企画の段階から？

I…そうですね。企画の段階からすでに…というより、まあ、その前にポールポジションというゲームがありまして、そのゲームではロー、ハイとあったのですが、このゲームではもっとレースを楽しんで頂こうという訳で増そうと思ってました。

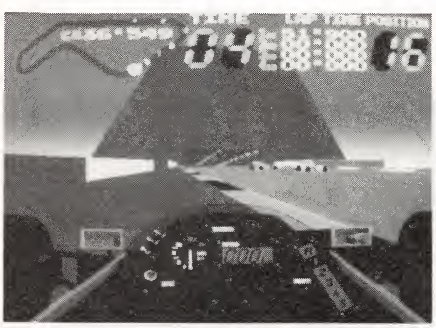
ぜんじ…ポールポジションが世に出た時に、次にでるドライブゲームの企画は進んでたのでしょうか？

田城…そうですね。永遠のテーマじゃないけれど、継続的テーマなので考えていましたね。

ずる…スタッフは4年間ずっと係わっていたのでしょうか？

田城…いえ、そんなことはなくて、作業はハードからソフトへ移っていくので、その間全員がずっと一緒ということはなかったです。企画の担当者が唯一ずっとついていたかな。

画面写真



こんなところに苦労

ずる…作る上で苦労したのは？

田城…いろいろありますが…。ハードウェアのアイデアがあって、それをIC化しないと製品になりませんので、その辺の設計に時間がかかったとか…。

I…ドライブゲームですから、あとは操作性とか難易度とか、コースの設定とかですね。

ずる…実在のコースを使うというアイデアは考えられましたか？

I…当然考えたのですが、いろいろ問題がありまして…。実在のコースをそのまま採り入れるという方法は初めてのことで製作上相当時間がかかりそうだと…。それに本当のコースを使って一定時間の中で遊べるかどうかという点で問題もあって、今のものになりました。

ぜんじ…本当のコースだと一定時間で遊べるかどうかわからない



開発3部課長、田城さん。

田城幸一（開発３部課長）

1954年　東京生　Ａ型
1978年　千葉大学工学部卒
同年　ナムコ入社
開発畑一筋　現在課長
代表作としては、「ポールポジション」「ファイナルラップ」などドライブゲームの第一人者。



開発3部主任、プロフェッサーIさん。

プロフェッサーI（開発３部主任）

1957年　千葉生　Ａ型
1981年　日大理工学部卒
同年　ナムコ入社
ビデオゲームとしては「ウイニングラン」が処女作だが、「Mr.プロレス」の開発にもたずさわっている。
趣味もカートと「レース」一色。

というのは？

I…例えばですね。仮に鈴鹿とすると、３Ｄですから実際にコースの長さが設定できますから、１周６kmぐらいで作ると、300km/hで走った場合１周１分40秒位かかりますから、これを４周するとゲーム時間が６、７分。プレイ時間と売り上げのバランスを考えると…。

ぜんじ…やはりやるんだったら実際に同じスピードで走って、同じ時間で走りたいですしね。

田城…そうですね。

ぜんじ…１周が速かったりするとおかしいとか…。

I…それはやはりおかしいと思います。３Ｄで計算してますので、500km/hで走れば500km/hで走ったようになりますからね。

ずる…コースにはバンクコーナーがありますが、実際には数少ないと思うのですが…。

I…３Ｄの効果というのでしょうか、バンクすれば背景もバンクするので、グラフィック的に、プレイ面でも面白いものになると考えてとりいれました。

敵車には個性はあるのかな

ずる…車によって性能は違うとかというのはありますか？

I…多少ですが、違いますね。

ずる…マクラーレンの車が速いとか…。

I…速いですね。

ずる…予選をやって、自分以外の順位も入れ変わったりしているのですが、敵車も順位を争っているのですか？

I…その辺はある程度乱数で、ある程度決まりがあるんです。

ずる…タイムアタックする上で２位の車に押してもらうテクニックがあるのですが、２位の車が違うとなんとなく変わってくるのですが…。

I…そうですか。一応、設定では２位の車が敵車の中で一番速いのですが、特に個性は持たせてないんですがね。

ずる…そうですか。では自分の思い込みですね。

壁ターンの存在について

ずる…速く走るために存在するテクニック「壁ターン」というものがあるのですが、これについて。

I…それは不本意ですね。

ぜんじ…どのくらい違うの。

ずる…普通に曲がると200km/h近くで、壁ターンを使うと230km/h以上、運がいいと260km/h～270km/hで曲がれてしまいます。まあ、そのテクニックをマスターするのに時間がかかるんですが。

田城…でもあれって難しいですよね。あまりガシッと壁で止まっちゃうと変ですし。まあ、上手い人にしかできないから。

I…当然予想はしてましたけど、何らかの裏ワザみたいなものはでてくるものと思ってました。

筑波サーキット貸切！　即スピン？

ずる…実際にレースを見に行ったりもしたのですか？

I…参考にする上で、見るというより、やってみました。実際に筑波サーキットを借りて、ＦＪ1600というフォーミュラーカーの入門のマシンで走ってみました。

ぜんじ…それは取材としてですか？

I…そうですね。

ずる…趣味で走ったとか…。（笑）

I…ハハハ…。

ずる…実際に乗ってみて、どうでしたか？

I…ＦＪの場合は割と乗用車感覚なので、それほど難しくはなかったです。

ずる…直線ではどのくらいでましたか？

I…どのくらいでましたかねぇ。200km/h位かな？１６００のエンジンだから。タイヤがむき出しの状態ですから。独特な感じがしました。

ずる…何周ぐらいされたのですか。

I…５周ぐらいです。何せ筑波を走るのも初めてだし、ＦＪのマシンに乗るもの初めてでしたから。

田城…そういえば、誰かスピンしてたような、誰でしたっけ。

I…私です。私、スピンして車を壊しました。（笑）

ウイニングランの今後は？

ずる…話によるとウイニングランの通信機能付きが出るということですが、どの位進んでますか？

田城…そうですね。広告には書いてあるのででるんでしょう。

ぜんじ…基板の方は最初から通信機能付きだったんでしょうか？

田城…はい、付けてあります。

赤倉…発売に関しては、色々と調整中です。

ずる…そうですか。ウイニングラン自体面白いし、リアルなので、速く出まわって欲しいですね。

今日はどうもお忙しいところありがとうございました。



真面目？にインタビューしている私ずる。

途中、映像プロジェクトの金子さんが、たった今編集し終ったビデオをもって現れたり、もっと面白い話もあったのですが…。

ウイニングランの基板には、まだ容量が余っているとのこと。これから先期待できそう。

もう次のプロジェクトに入っているそうなので、次回作を楽しみにしてます。

♥ウイニングランのビデオがポニーキャニオンから発売中。ずるプレイ。㋘読者サービス部扱い中。



時間にして２時間、たっぷりと聞きました。

水谷　潤のゲームデザイナー入門 7

ゲームを面白くさせるエッセンスを考える

前回はゲームアイデアの発想法について触れましたが、今回はゲーム（あそび）の根底に流れるものや、ゲームを面白くするエッセンスについて考えてみたいと思います。



ゲーム（あそび）の根底に流れるものとは？

コンピュータとの智恵比べが遊びとして定着したのは、つい最近の事です。

それまでは、遊びと言えば、基本的に対人間同志のものが多く、そこには実に人間くさい「かけひき」がありました。

将棋にしても、ポーカーにしても、缶ケリ遊びにしてもです。

ビデオゲームが出現した当時の事を思い起こしてみて下さい。当時、プレイヤーがブロック崩しやインベーダーに狂ったのは一体何故なのでしょう⁉

これには一言で語りつくせない多くの要因が考えられると思います。がしかし、私がこの多くの要因から1つを選ぶとしたら、この場で今語りたいと思っている事——それは遊びの根底に流れている「知性に対するかけひき」の妙がそこにあったからだ、という事です。

同じコンピュータ相手のゲームでも、ある意味でかけひきの度合いの薄いものは、やっていても実に「味気ない」ものです。

まさに、人間と智恵比べした方がよっぽど面白い！という事になるでしょう。私達は「コンピュータゲームだから面白い」ではなく、まず、「かけひきがあるからこそ面白いのだ！」という事実に気付かなければならないと思います。

さて、前述の様な優れたコンピュータゲームには、「対人間同志の時とは又、違ったかけひきの魅力」がありました。それは、コンピュータという1つの「知性」に対する挑戦とも言えるかも知れません。

コンピュータは人間と違い、気がねなく、いつでも相手になってくれる他、その人なりの知性に合わせて勝負してくれる、そんな可能性も秘めています。

又、その知性を打ち破れば、さらに知的に挑戦してくれもします。コンピュータならではの〝実体験不可能な世界〟等々、ビデオゲームの進出は、かつて味わう事の出来なかった「かけひきの面白さ」を我々に与えてくれました。

我々はゲームを作ろうとする際より深いかけひきを生み出すにはどうすればよいかという事について、常にこれからも悩み続けていかねばならないでしょう。

敵キャラクターの存在するゲームであるなら、敵に知的生命感をより深く与えるのも1つの手でしょう。又、パズルゲームで、敵が存在するタイプなら、そうした敵は逆に極限まで単純な動きにした方が「かけひきも別の意味で深くなる」かもしれません。

ですから、敵に人間的な知性を植えつけてやる事で全てのゲームが面白くなるとはいえませんが、まず「かけひきとしての深み」を増す事を第一に考えるべきです。

さて、ここで〝昔の遊び〟を今一度ふり返る事で、「かけひきのあり方」を色々さぐってみたいと思います。

〝将棋〟を例にとりましょう。

将棋は深く考えた上で、さらに先読みして、よし！これで完璧‼と納得しコマを置くものです。が、思わぬところから意外な展開が生まれ、納得済みだったはずの自分の考えに誤ちがあった事が明確に判明します。敵とのやりとりも、一手一手の交代制で、協力型シューティングの様な同時制ではない点にも、「こんなかけひきのあり方もあったんだな」と再認識させられます。

この一手、一手、というシステムは別の意味で「やった、やられた」が明解になり易いですし、高度な作戦性とも無縁ではありません。その一手が命取りだった！というように、すべてが「自分のせい」であり、相手のせいではないのです。

つまり、ゲームとしてみたとき、非常にゲーム性の高いものといえましょう。納得性も高く、少ない構成要素で大変奥の深いゲームであるといえます。こうしたゲームシステムのエッセンスをビデオゲームにもし結びつけるとしたら、どの様なかたちになるのでしょうか⁉　将棋以外のものについても同様に考えてみて下さい。

こうした古今東西のゲームシステムを再チェックした上で、新しいビデオゲームを考えていくのはまさに「温故知新」といったところですが、こうした考え方からも、〝ゲームアイデアの素〟は多く発掘され得るものである、と私は考えています。

根本はかけひきか闘争か？

先程、「ゲームの根底に流れるもの」として、「かけひき」というキーワードをあげました。

ここで皆さんは——

「いや、ゲームの根底に流れるものは闘争本能さ！」と言うかも知れませんね。それはそれで間違いではないと思います。

しかし、私がここであえて「闘争」という言葉を選ばずに「かけひき」という言葉を選んだのには訳があるのです！

まず皆さんには、主人公が剣を持って怪物達と戦う、アクションゲームをイメージしてもらいましょう。この時、主人公は剣で攻撃出来るが、「敵をよける事が出来ない！」、そんな変則的ルールだったとします。

確かに、そこには「戦い」や「闘争本能」をむき出しにする何かがあるかも知れません。

しかし、戦う事が出来て、この様に気持ち良くよける事の出来ないものはやっていて楽しいでしょうか？　たぶん、答えはNO！だと思います。何故なら、「そこには、かけひきがほとんど無いから！」なのです。

この様に、本質的に面白いゲームをつきつめていくと、単に「闘争」という安易な言葉よりは「かけひきの妙」といったものの方がやはり、より重要な意味を持ってくるように思えてきます。

遊びというのは、その1つ1つが独立したかけひきのシステムを持っていなければ、そのゲームの存在する意義も非常に希薄となってしまいます。

新しいかけひきのシステムやルールを考え、提示する姿勢こそがゲームデザイナーの使命であり、ゲーム業界をさらに面白くする原動力だ、と思います。

かけひきの深さ・広さ・変化

さて、ここで色々なタイプのビデオゲームを、「かけひきの深み」という視点から分析・研究してみましょう。

まず、面クリアタイプのコミカル路線を例にとりましょう。

これは、パックマンの様な毎面基本的に同じ構成のゲームと、バブルボブルタイプの〝各面バラエティーに富む構成のゲーム〟の2種に分類出来ます。

前車は、〝同じだからこそ深くか

ゲーム進行の自由度
面白さとの相関関係

今月のテーマからちょっとはずれるかと思いますが、ここで「ゲーム進行の自由度」について考えてみましょう。

さまざまなタイプ

ゲームには色々なタイプがあり、1面1面順に解かなければ絶対に先へ進めないものや、ある程度狙ったり運で面とばしが出来るもの(ワープ等)があります。

さらには、上達度をみて一気に先へプレイを進ませるもの(テディーボーイブルースにそれが見られる)や、ルート分岐(巨大戦艦ガル→ダライアス)、レベル選択(アタリのゲーム等)、スタート時にすでに数ルートあって自由に選べるもの(パワードリフト)等々、システム的にもさまざまなものが出て来てます。

これらを順に分析してみましょう。

まず最初の、「1面毎」の…ですが、これは自由度も低く、一度「つまった！」と感じたら「自分にはもうムリだ！」という拒否感情を起こさせる要因を含んでいます。

この点に改良を加えたのが次の「ワープ方式」でしょう。「もしかしたら、次はあそこでワープ出来て、先へ進めるかもしれない！」という期待感が高まり、再プレイに多少なりともつながるはずです。

次の「上達度」をみる方式は、低いレベルでの戦いになれきった人に新鮮な場面を即提供する事が出来ますが、それだけでは選択の自由度は広がりません。

ルート分岐方式は、最初の1面がクリア出来ない人にとっては自由度が非常に低いシステムでしょう。つまり、ズブのシロウトに対する「逃げ道」がまるで確保されていない方式といえます。

レベル選択は、一見自由度が広い様ですが、これも同様にシロウトに対する〝逃げ道〟が閉ざされてしまいがちなシステムと言わざるを得ません。(イージーをクリア出来ない人が他のをためそうとしても無理だし、第一、そんな人がミドルやハードをやる訳もない。)

パワードリフトの場合

こうして考えてくると、一番自由度の高いシステムは、「いきなり多数の中から選べる、パワードリフト方式」であるといえないでしょうか？

これだと、「だめだ！」と思っても「もしかしたら、こっちのコースなら!?」と思わせる事が出来る訳です。プレイヤーは一番〝楽だ〟と思えるコースを探す事すら可能です。多くの中から、と書きましたが、あまり多すぎるのも問題かもしれません。パワードリフトでは5つの中から選ばせていますが、初回の選択肢としては、手ごろなコース数といえましょう。

パワードリフトの場合、初めにルートを選べますが、理想的には初めからも、途中からでも選べるシステムが「自由度」という点では、さらにすぐれているはずです。

同ゲームが初回のみのルート選択に押えたのは、アーケードゲームとしてのスピーディーさを重視した為と思われますが、同じアーケードでもやり方によってはスピーディーな展開を保ちつつ、同様なシステムでゲームが作れるかも知れません。

自由度が高ければ何でもよいかというとそうとも言えないでしょう。たとえば、全面すべてを最初に見れて、好きなものから始められるというゲームがあります。こうしたゲームには賛否両論があり、「好きなのから出来るからいいじゃないか！」という人と、「先の面を自分の手でみる喜びや目的を1つ奪われてしまった様だ」と嘆く人がいます。

私自身は、後者のタイプで、謎を自力で解くのもゲームの1つと思ってますから、「たとえ自由度が高くても、面白みに欠ける」と考えてしまう訳です。

こうした自由度の設定はゲーム制作者が仕掛ける、対プレイヤーへの「かけひき」であるとも言えます。

一般の人に対して、いかにとっつきやすく、しかも「今度はこっちでやればなんとかなるかも知れない！」という逃げ道を作ってやるか——

これは大変重要な事だと思います。そうした見地から、皆さんも既存のゲームを論評し合い、「一般人に対するゲームのあり方」を再度研究してみて下さい。

けひきにのめり込める〃というメリットがあります。現在、こういうタイプのゲームは少ないですが、逆に煮つめれば大ヒットの可能性を大いに秘めています。後者には、かの名作、『ロードランナー』などもあり、これは逆に「毎面変えてやる事」で、〃先を見たい〃という人間心理を強くつく、狙いがあります。又、そこにはかけひきの変化自体を楽しませる意図が存在します。

　この場合、要求されるのは、まず「少ない基本要素（基本テク・基本構成物）の混合等で、いかにかけひきに広がりや変化をつけるか」でしょう。

　変化を強調させる思想で作る以上は、各面にさまざまな意味での波をつける必要がありますし、かけひき自体のあり方も各面はっきりとした方向をもって定めてやる必要があるでしょう。中途半端な似た面作りですと、波も出ず、基本的思想にも反します。第一、中途半端な思想のゲームが面白い訳もありません。たとえ基本アイデアがしっかりしてても、面構成に至るまで思想がいきとどいていなければ、ゲームとして面白みに欠けるものになってしまうと思われるからです。

　スクロールタイプのシューティングゲームにも、こうした後者の〃面作り〃の思想が大いに生かされてしかるべきだと思います。

　事実、バラエティーに富んだ作りのコミカルゲームの面作りと、シューティングの面作りは非常に似かよったところがあり、優れたシューティングゲームには、こうした〃波作り〃の思想がはっきりと手にとる様にみれるものです。

　ここにプレイヤーを釘づけにしておいた上で、ここら辺からこういう角度で次に敵が迫って来たら面白いんじゃないかという様に、プレイヤーの移動ルート自体にも各面波がつけられると、大変面白くなるかも知れません。

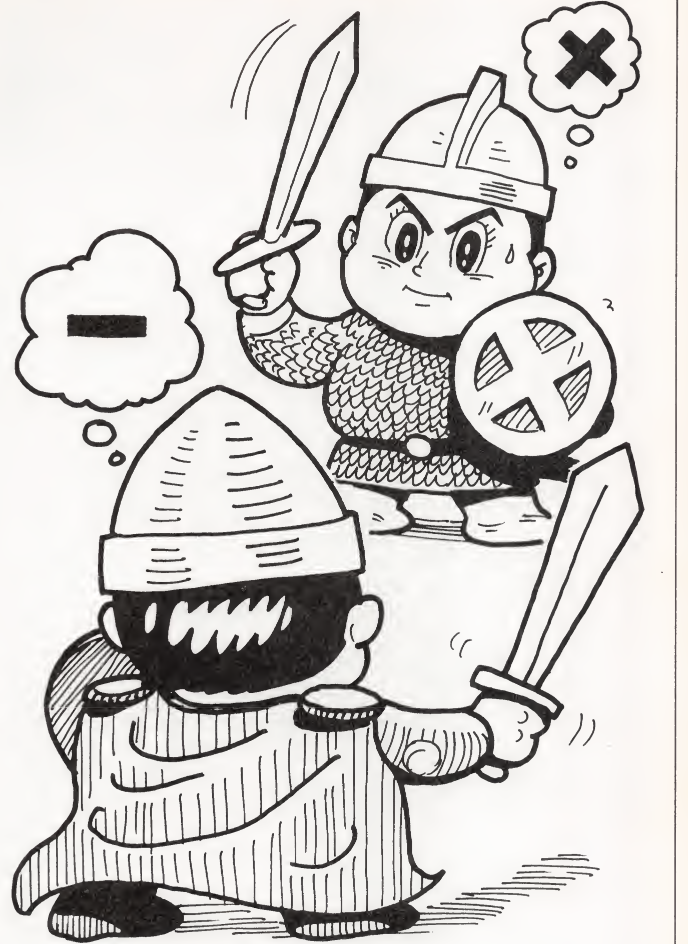
　こうした意図的な構成は、それだけでかけひきの密度を増すもので、ゲームに深みをもたらすものと思われます。

《かけひきの密度＝思想の深さ》という公式を作ってもいいのではないかというくらい、ゲーム作りに思想の深さは欠かせず、又、思想はゲームの各要素に徹底して反映させるべきものなのです。

　コンストラクション機能付のゲームがパソコンなどでもありますが、皆さんも面作りをこの様な場で体験された事がおありでしょう。そうした時にも、「今度はこういう面を作ってみよう！」という、はっきりとした思想がないと面白い面作りはなかなか出来なかったはずです。

　いき当たりばったりで面白い面がうまく作れてしまった人でも、そうした面を〃バラエティーに富ませて作れ！〃といわれたら、まず困ってしまうはずです。

　「思想のないところにゲームは存在し得ぬ」と言っても過言ではないのです。『ゲームデザイナー入門』の初回から私がそうした事を強調してきた理由も、実はこの様な一連の深い意図があったからなのです。



かけひきが面白い？

2P・対戦・通信にみるかけひきの面白さ

　2Pでプレイするゲームにも、面白いものと面白くないものがありますが、これは何故でしょう。色々な理由が考えられると思いますが、「協力・競争・じゃま」といった事について深く考え、ねられたものが結果的にそのゲームを面白くしていると思われます。まさにこれなど、「人間同志」のかけひきを重視したゲーム作りと言えます。

　逆に言えば、かけひきの無い2Pゲームは、2Pゲームである必然性も薄いといえます。（多くの場合、営業的側面から2Pゲームにされたりなどするものです。）

　ファイナルラップなどの対戦型ですと、さらに「人間くさい、やりとり・作戦・かけひき」が生まれますが、操作性など基本的なポイントをしっかり押えれば、こうしたゲームが面白くないはずがありません。

　ドライブゲームだけでなく、もっと多くのジャンルでこうした対戦型のゲーム（多人数もの）が生まれてくれれば、実に楽しい事だ！と思います。（ナムコさん、よろしくお願いしますネ。）

　人と人のかけひきがこんなにも面白いものかと、この手のゲームをプレイするたびに思い知らされてしまいます。

　パソコン通信などでも、参加型多人数ゲーム（ハビタットなど）が出始めていますが、これからもこのジャンルはさまざまな展開をみせてくれる事と思います。

　それは基本的に、「人と人とのかけひき自体、無限に奥が深く、かつ面白い」からに他なりません。遊び作りの態度は、どんなに時代がたっても、基本的に「かけひきのあり方を追求する事」に変わりないはずです。それは西暦2000年、3000年の未来においても、まったく不変のものである。――私は、そう固く信じています。

　自分自身、面白いゲームを作る事自体が楽しくて仕方ないし、又、まわりからもたくさん面白いゲームがもっともっと出て来て欲しい！そう願う今日この頃です。

　読者の中から、しっかりとした考えをもったゲームデザイナーが1人でも多く出て来てくれれば、いいですね！ゲーム作りは大変かも知れませんが、ゲームを遊ぶ事よりももっともっと知的で楽しい「独創的遊び」と言えます。

　この楽しさを一度味わったならあなたもきっとゲーム作りのとりことなる事でしょう！

　それでは、今回はここら辺で。また、次回にお会いしましょう。

「なんですかあー」の進化だ

テル ミー?! ホワイ!

お相手：Joe山田



結局、連載みたいになっちゃったなあ。で、今、深夜2時なんだよなあ。夜に手紙を書いちゃイケナイって、知ってる？ やっぱ、原稿もそうなんだろうなあ。

段の切れ目が話の切れ目。三重県の井田くん、本当に有難う。心の底からジーンときました。やはりビジネスにはハリが無いとダメだね。

それにしても、やだなあー、まとまりの無いイントロになっちゃって。みんな、ここまで読んで疲れちゃったでしょ、なんだコイツって感じで。

もうひとふんばり、このページ読んでね。

★「テトリス」です。この前、偶然に画面上からブロックを全部消したのです。その時は、2ライン消して2万点だったと思います。レベルは忘れました。

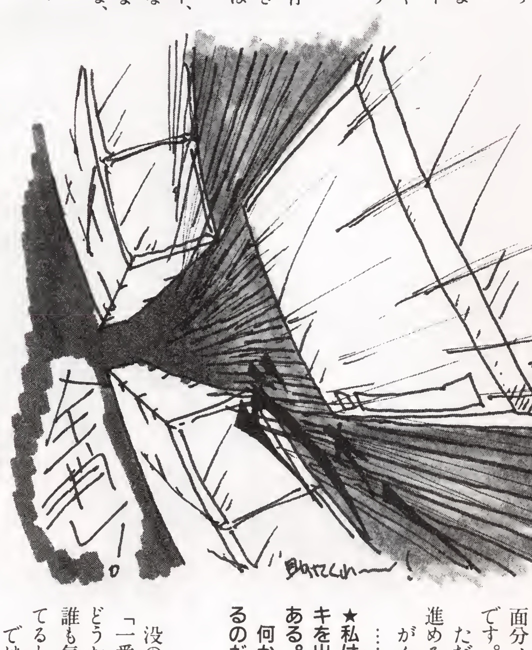
いったい、どのよーな点数配分になっているのでしょうか。

福島県　深谷哲也さん

はいはい、今回最初の質問ですな。テトリスですな。で、「全消し」のことを知りたいようだね。

うーん、バックナンバーの'89・2月号に載ってるんだよ。それも103ページ目に。などと、露骨にバックナンバー無いなら買っちゃえ！という、不親切な事は言わないよ。全消しの得点はだねぇ、の前に、ラインを消した時の得点はレベルに対応しているのは知っているよね。で、そのレベルに対応した得点の10倍。

そう、全消しをすると、基準得点の10倍の点が頂けるのだ。わかったかな？…



★アンケート葉書のですねぇ、「アイランド出張所へのお便りを!!」、これなんです。これって、縦書き横書き、どっちなんですか？

奈良県　疋田安司さん

おお、栗くんが何か言っとるぞ。

「ゲゲッ、やっぱ来ましたか…、アンケート葉書が横書きだから、わかってくれると思ったんですが、甘かったですね。

横書きです。で、この場をお借りして伝言させてください。

読者のみなさん。アイランド出張所はこれからバリバリとやっていきます。だから、みなさんもバリバリ書いてください。よろしーくね」

何だったのでしょうか。ま、これにて一件落着（死語）。

TATSUJINの2UPの法則を教えてくだい。

群馬県　野中隆広さん

はいはい、それ程難しい話じゃないんですよ。要は、2面分ノーミスで進めばいいんです。

ただし、2面分ノーミスで進める腕が必要ですが…。がんばりましょう。

★私はゲーメストに沢山のハガキを出したが、全てボツなのである。

何か、ボツになる基準でもあるのだろうか？

兵庫県　塩見貴広さん

没の条件とは？

「一番肝心なのは、使えるかどうかという事。答えるとか、誰も気のつかない所に注目してるとか…。

では、どういうのが使えるのでしょうか。まぁ、これはそれぞれ悩んで頂くしかないんですが、ネタとなるゲームが登場する時期とか、その雑誌・コーナーの求めているものなんかを、重ね合わせて考えてみてはどうでしょうか。

あと、基本的な点として、そのコーナーの要項を守っていないとか、一方的な個人（会社）攻撃とかはボツになると考えてよいでしょう。まっ、多少の事は気にしないでもかまわないんですけどね。

とにかく、出さなければ100%出ないんだし、それに比べれば送っている限り確率は高いのだ」

と、以上アイランドの栗くんでした。

で、見てるとやっぱり大変そうだよ。ハガキ選びって、精神的に良いのを選出するよりも、そぐわないものを選び出す方が嫌だもんね、誰しも。



★ヘビーユニットについてですが、3面のバリアはどーやって出すんでしょうか？

愛知県　荒野のペンギンさん

えーとねぇ、葉書きにあったとおりだと思うのだがなあ。(ヘリコプターもどきの大量発生地帯で出ると思うのですが…)、まったくそのとーりじゃないかな？

違ったら、困るなあ…。

メチャ安い!!



大ゲームセンター

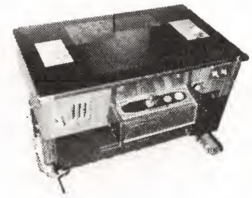


●1ゲーム10円、20円より〜
なつかしいOLDゲームからニューゲーム
そしてメダルゲームまで120種あります。
子供から大人まで楽しめる店です。



テーブルTVゲーム機

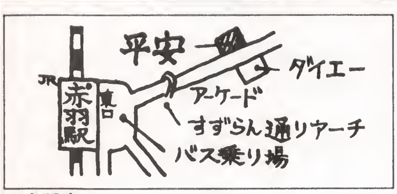
格安販売!



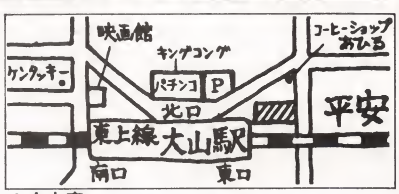
●18インチ 40,000円より
(完動品・整備済)

●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付)

※詳しい資料・プライスリストは60円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
※ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。



●赤羽店



●大山店

君とゲームを楽しみたい——ここはゲームワンダーランド

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2—9—2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18—9
☎03(962)4745

「ワンパーズもどき」パズル

出題
PNランダムスター改め闇鍋
監修
APAPA

学生のみんなは、夏休みを満喫している頃だと思うが、遊びほうけていて、やらなきゃいけない事を忘れちゃいけないよ。

え⁉ お前はどうなんだって？ だいじょーぶ。遊びほうけているのは、今に始まった事じゃないよ！

さて今月は、闇鍋君出題のパズルだ。珍しく、正解率が低くなる可能性があるぞ。

解き方

基本的には「壁を押し倒してゴールに抜ける」だけだ。

しかし、壁を倒すのにルールがある。

図1 甲の壁は、A側からは倒せるが、B側からは倒せない。乙の壁は、どちらにでも押し倒せる。

図2 どの壁も押し倒す事ができる。

もちろん、全て壁は押し倒す事しか出来ない。また倒した壁は消滅するものとする。

壁の高さは、全て1ブロック分とし、連鎖倒れはしない。

図3 図の隙間は抜けられない。

以上のルールで、スタート地点から壁を押し倒してゴールを目指す。

壁を倒した数が一番少ないルートを正解とし、次の3つをまとめて解答する。

①壁を倒した数
②そこに書いてあるゲーム名
③そのゲームの最後の敵キャラ名

解答が分かったら、それを官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年令、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。

しめきりは8月末日。正解者の中から5名を選んで、目玉の飛び出る「豪華な粗品」を、今回の問題を送ってくれた闇鍋君には、記念品を送ります。

それから、君の感じたパズルの難易度を、5段階評価で聞かせてくれ。5段階は、上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージー。さてさて今回はどうかな？

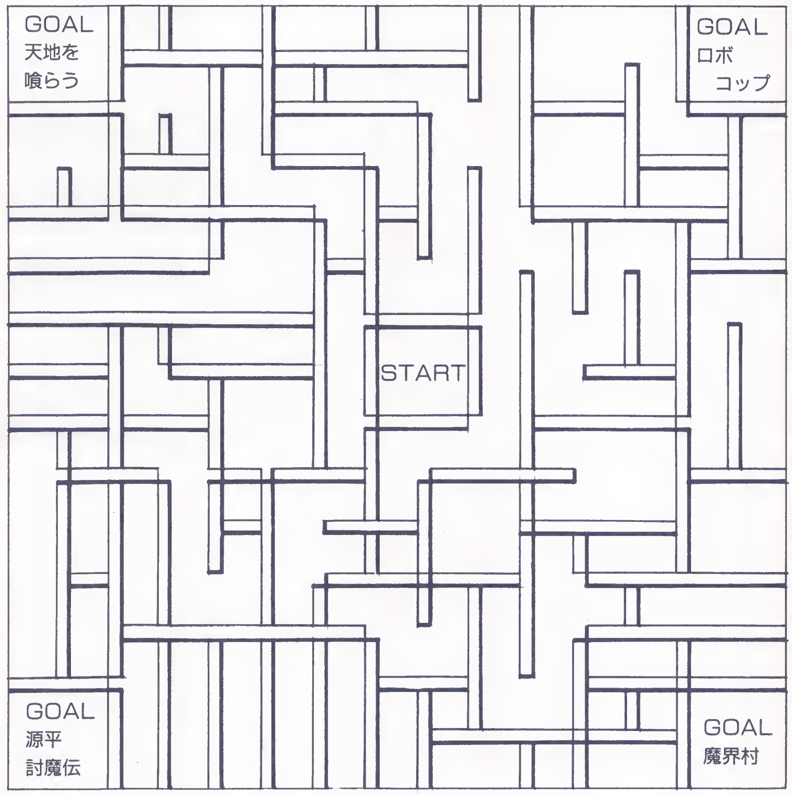


図1

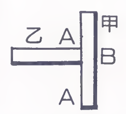
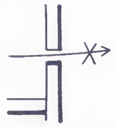


図2



図3



7月号 当選者発表

まずは7月号のパズルの難易度アンケート集計結果の発表だ。

ベリーハード	17・8％
ハード	37・5％
ノーマル	26・3％
イージー	11・8％
ベリーイージー	4・6％
GIVE UP	0・7％
不正解	1・3％

というわけで、総合評価としては、ハードですね。

しかしみんな、ヒントの並びが、問題の左上から右下へと対応していることを考えれば、もうすこし簡単だったんじゃないかな？

それから、オールドゲームははずるいって言う人もいるけど、それを含めなきゃ、4文字のゲームなんてそんなにたくさんはなかったのだよ、うん。ごめん。

それにしても困ったことに、またもやバグがあった。

と言うのも、解答の内の大魔界村の『ダ』が『カ』に誤植していたのだ。おかげで大魔界村が怪魔界村になってしまった。うーん。正解の人、偉い!!

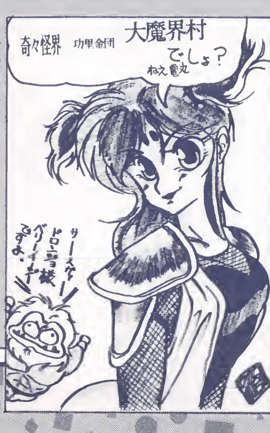
当選者

斉藤　隆司君（栃木県）
PN波七さん（福島県）
PNかぴら君（山口県）
山口　友夢君（愛知県）
澤久井正明君（栃木県）

以上の5名です。おめでとー。

さて今月も、なかなか気合の入った葉書が多数届いているので、当選しなかった人のうちから5名を残念賞として掲載します。ちなみに今月は、当選者の葉書は掲載しません、あしからず。

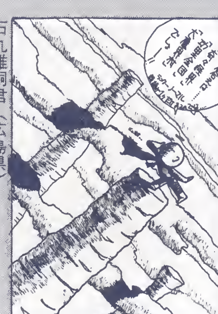
（APAPA）



PN金豪魔王伯爵君（奈良県）



表英昭君（石川県）



石丸雄嗣君（広島県）



PN茉見　晶君（大阪府）



今村勇輔君（神奈川県）

読者がつくるゲームデザイン

はねたまご

野村流紋

速報前編

さあ、君はどれが見たい？ はねたまごコーナー投稿作品一挙掲載、その前編!!

前回のはねたまご『蒼雷伝』はどうだったかな？　はねたまごコーナーは、なかなか毎月発表というわけにはいかないけど、それだけ大変なコーナーだって事で許してほしい。いいかげんな形での発表はしたくないので、どうしても記事にするのに時間がかかるのだ。

しかし、このコーナーにゲームアイデアを送ってくれたみんなは『その後音沙汰がないけど、僕の送ったものはどうなったんだろう』って怒ってるんじゃないかと思う。ごめんね。

すばらしいゲームばかり

そこで今月は『はねたまご速報』と称して、平成元年6月末までに届いたゲームアイデアからいくつかを抜粋して紹介しよう。

ところで、はねたまごのコーナーは、基本的に3ページだ。しかし、今までに送られてきたものは、ほとんどが3ページでは発表し切れない力作ばかり。だから発表する時には、かなりの部分を省略しなければならないし、記事としてまとめるために多少の改変などがある事を了承してほしい。なるべく原典のまま発表してはいるけどね。

それから、はねたまごコーナーへの原稿の書式は自由だけど、なるべくきれいに、かつ分かりやすく工夫して書いてほしい。せっかくのアイデアも、わかりずらいと魅力半減だぞ。

あ、そうそう。これを読んだみんなにお願いが1つある。ここに載っているゲームアイデアを見て、君が次に発表してほしいと思ったゲームを、はがきに書いて編集部『はねたまご　次はこれが見たいぞ』係に送ってほしい。この意見は、選考に際してかなり重要視されるぞ。

もちろん、感想やコーナーへの意見も大歓迎。何でも言ってくれ。

言い忘れてたけど、『はねたまご』コーナーの掲載賞品が決定したぞ。

聞きたい？　じゃあ教えてあげよう。

賞品はなんと『ゲーメスト1年分』相当の図書券!!

さーて、その栄光を最初に手にするの人は、いったい誰かな？

—応募作品　一覧表—

アルファ ウェイブ	(シ)
いじめファイト	(コ)(キ)(ア)
凱旋	(視)(ア)(R)(大)
ギガフォース	(シ)
クロスマン	(コ)(キ)(ア)(シ)
クローティア	(コ)(キ)(ア)
ザ フォートレス オブ デス	(視)(ア)
シグマアーム	(キ)(シ)
シーソー＆シーソー	(ア)(パ)
大空の侍	(特)(視)(シ)(大)
ぞう（仮題）	(シ)
天魔王	(ア)
突撃ジャンボギョーザ	(コ)(シ)
なべやきうどん	(コ)(シ)
バトルラケッター	(特)(ア)(ス)
羽たまご	(コ)(キ)(シ)
パワーアーム	(シ)
ファイティングロード	(ド)
フォーミュラーファイター'88	(ド)
RUMIKO'S	(特)
レア チーズケーキ	(キ)(シ)

お待たせ作品紹介だ

ゲーム名の後の記号の意味

(ス)スポーツ　(特)特殊なもの
(コ)コミカル　(ア)アクション
(大)大型筐体　(キ)キャラクター
(ド)ドライブ　(シ)シューティング
(パ)パズル　(R)RPG
(視)主人公が視界が画面のもの

●アルファウェイブ　(シ)
（東京都　PN一衣帯水君）

宇宙をわがものにしようとする機械帝国に、たった一人立ち向かう超能力戦士の物語。

縦横スクロール。8方向レバー2ボタン。Aボタンは連射付きショット、Bボタンはソーサー（円盤）シュート。自機には始めからソーサーが付いていて、Bボタンでレバーを入れた方向に飛び敵を倒す。また飛ばしている時にもう一度Bボタンを押すと、自機がソーサーの位置にテレポートする。

—寸評—ウリはソーサーとテレポートの使い方。各面ともかなりテレポートを意識した作りで、普通のシューティングでは考えられない、完全に塞がれた空間などがあって面白い。安易にパワーアップをせず、その代わりに適キャラを工夫している。

●いじめファイト　(コ)(キ)(ア)
（神奈川県　PN BBy）

あの熱中時代の北野尊大先生の今回の赴任先は、いじめと非行であふれた都立梅学園。どうやら背後に、学園のっとりをたくらむ暴力団が控えているらしい。「一刻も早く生徒たちを更生させ、暴力団の陰謀を打ち砕かなければ！」尊大先生は立ち上がった。

8方向2ボタン。非行少年、少女に愛の平手打ちをして、ひるんだ隙にあったかいカップラーメンを渡し更生させよう。

—寸評—「はねたまご」というよりは「パロゲー」という作品。なんとなく「とおるクン」を思い出すなあ。

●クローティア　(コ)(キ)(ア)
（愛知県　PN L-A）

いつの間にか『欲望の心』を持った人間たちは、世界中の自然を破壊してしまい、自然の力によって弱められていた『闇の神』は、その力を取り戻してしまった。青く輝く『ロッド』を拾い、自らの使命を知らされた女の子「ゆりあ」は、ロッドの精霊「くも」と協力し、まずは破壊された自然を元に戻すことにした。

縦横スクロール。4方向2ボタン。レバーは左右移動としゃがみ。ボタンはジャンプとくもコール。レバー上とジャンプでハイジャンプ。

—寸評—今までにない、新しいオプションの使い方が面白い。主人公自身はほとんど攻撃力がないのも凄い（レジェンドみたい）。かわいいデモがあるといいね。

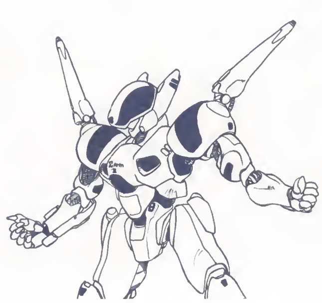


●シグマアーム　(キ)(シ)
（鹿児島県　PNキサヌキミチョッカー君）

世界統一の為の道具として、秘密結社『最後の神々』によって作られた8体のコンピューターが、自らを世界の頂点に据えようと人類全てに牙を剝いた。『最後の神々』は8体のコンピューターが作った最終兵器の奪取に成功、これを8体のコンピューター破壊のため起動した。

8方向レバーと通常攻撃のローリングスイッチ（ロストワールドと同じ）とレバーに付いた特殊攻撃のボタン。

—寸評—ロストワールドの豪華版という感じの作品。あまり斬新なアイデアはないものの、なかなか魅力的な演出が予想される。しかしもうちょっと整理して書いてほしかった。



●突撃ジャンボギョーザ　(コ)(キ)(シ)
（茨城県　野口登司君）

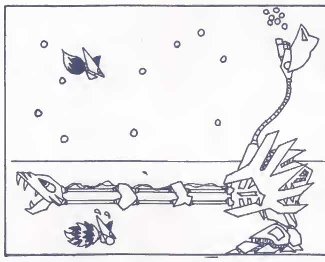
199×年、飢餓救済のために結成された科学者集団『ビッグトゥモーロウ』は、全ての物質を巨大化させる装置『SE-RO』を完成させた。

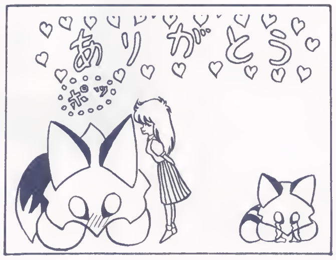
はねたまご

しかしその蔭にそれを利用して、地球征服を狙う組織『終舞』の姿があった。女科学者の春マキは研究所を抜け出し、妹のカスミと協力して『終舞』と戦う。

横スクロールシューティング＋α。8方向3ボタン。Aボタンはショット、B・Cボタンで自機の拡大、縮小。多彩で変わったパワーアップがある。

ー寸評ー後半の面に進むほど、敵の攻撃がとんでもなくなっていくのが、盛り上がりとして良い。かなりのレベルに達した作品だが、多少詰め込み過ぎの感がある。



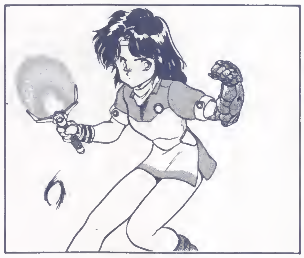


●バトルラケッター　(特)(ア)(ス)
（埼玉県　PNTAX君）

近未来、日本国内は上流階級と下層階級に分化し、下層階級の人間は地獄の日々を送っていた。退屈な日常の中、刺激を求める上流階級の人間は、あらゆるスポーツの中でも最も危険な『バトル・ラケッター』に興じていた。そんなある日、孤児の美少女『白金　沢』が弟同然にかわいがっていた3人の子供が『バトル・ラケッター』を開発したバドロア社のトレーラーにひき殺され……。

画面はストリートファイター風。4方向2ボタン。Aボタンでラケットを振り、Bボタンでジャンプ。ラケットでボールを打ち、敵の体に当てる。ラケットで叩くのもアリ。

ー寸評ーまだまだ練る必要のあるアイデアだが、なかなか新しい感覚がある。

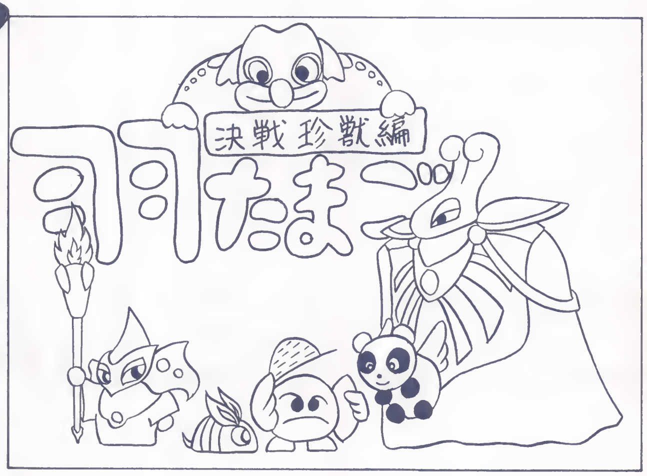


●羽たまご　(コ)(キ)(シ)
（新潟県　橋本　仁君）

羽があるのに、飛ぶどころかジャンプもできない主人公『羽たまご』を作り出した珍獣の神コパンゴじじが、横暴な大神トトットカマスの怒りに触れ、暗黒牢に幽閉された。トトットカマスは珍獣たちに『羽たまご』抹殺を命じたが、そんな時『羽たまご』のもとに、コパンゴじじの側近ラビマジロと羽パンダという強力な助っ人がやってきた。

縦横スクロール。8方向3ボタン。レバー左右方向は移動、上下方向はラビマジロ飛行。3ボタンはショット兼射撃方向制御。

ー寸評ーあのアークを送ってくれた、橋本君の第2弾。ニュータイプのシューティングだ。50ページを越す丁寧で見事な作品は圧巻！



●フォーミュラーファイター'88　(ド)
（福岡県　宮崎興一郎君）

コースやマシンをリアルにするだけでなく、レースそのものを再現してしまうF1シミュレーションだ。10種のマシンが全て、実際のものを基に、違う性能と特徴を持っている。あなたの担当メカニックは綾坂久美、予選落ちなんてしたら怒っちゃうぞ。

操作はウイニングランと同じ、どのマシンを選ぶかはお好み次第。

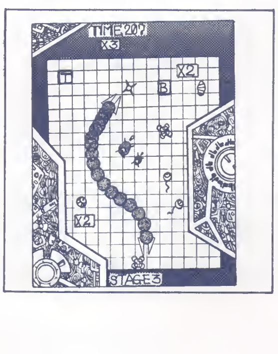
ー寸評ーF1が好きで、写真のスペックなどにも詳しい人にはこたえられないものだろう。その上で、一般の人に楽しめるようにするのに、もう一歩の工夫が必要。

●RUMIKO'S　(特)
（新潟県　小林俊夫君）

留美子と賀子が、閉空間の怪物退治の依頼を受けた。しかし怪物「ビースト」には通常兵器が一切通じない。留美子と賀子は危険なペット「RUMIKO'S」を使う事にした。

縦横強制スクロール。8方向2ボタン。無敵の双頭蛇状生命体をエサを使って誘導し、ビーストを退治する。自分がエサにならないように、気をつけて……。

ー寸評ー斬新なアイデアの塊のようなゲーム。すばらしい出来なのだが、一般に受け入れられるかに心配が残る。



急募!!

同人誌！　同人誌コーナー新設!!

コーナー名は『同人コーナー』だ。

はい、みんな元気？　最近パズルコーナーしかやってないAPAPAです。

しかし、最近はゲーム関係のサークルや同人誌も増え、なかなか見逃せない状況になってまいりました。

そこで、ゲーメストでも、同人誌コーナーなるものを開いて、全国津々浦々のゲーム関連同人誌の紹介を中心に、サークル活動のフォローをしていきたいと思います。

そこで、ゲーム関連同人誌の大募集、ということになりました。

ゲーム関連同人誌と言っても、内容は多岐にわたるでしょう。

攻略本や解説本、研究本からイラスト集、はてはゲームネタの漫画同人誌。

どれもこれも、まとめて紹介するから、とにかくどんどん送ってほしい。

サークル出版物でも個人誌でも依頼原稿本でもなんでもいいぞ。

もちろん本だけじゃなく、サークルの紹介もしてほしい場合は、それも可だし、サークルのメンバー募集の広告もアリだ。

個人誌の宣伝や通販案内もOKだぞ。

さらに、サークルをやりたいんだけど……って人の質問も受け付けるぞ。

今年夏のコミケには間に合わないけど、イベント参加の宣伝だって載せちゃうぞ。

いろいろ書いたけど、要するに『ゲームサークル』『ゲーム同人誌』をキーワードに、なんでもアリアリのコーナーだ。

とにかくみんなからのお便り、待ってるからね!!

それから、注意事項をいくつか言っておきます。

イベント参加の広告などは、最高に遅くとも、載せてもらいたい号が出る一カ月以上前に送ってね。でないと間に合わないのダ。遅くなればなるほど、載る可能性は下がるぞ。

それからこれはこのコーナー以外にもあてはまる事だけど、一枚の葉書に複数のコーナーへの内容を書いたりはしないように。そういう葉書は、結局どのコーナーにも届かなかったりするぞ。

コーナーごとに、違う葉書を使いましょう。

それから当然のことだけど約束が違うなどという、特に金銭のトラブルは避けよう。

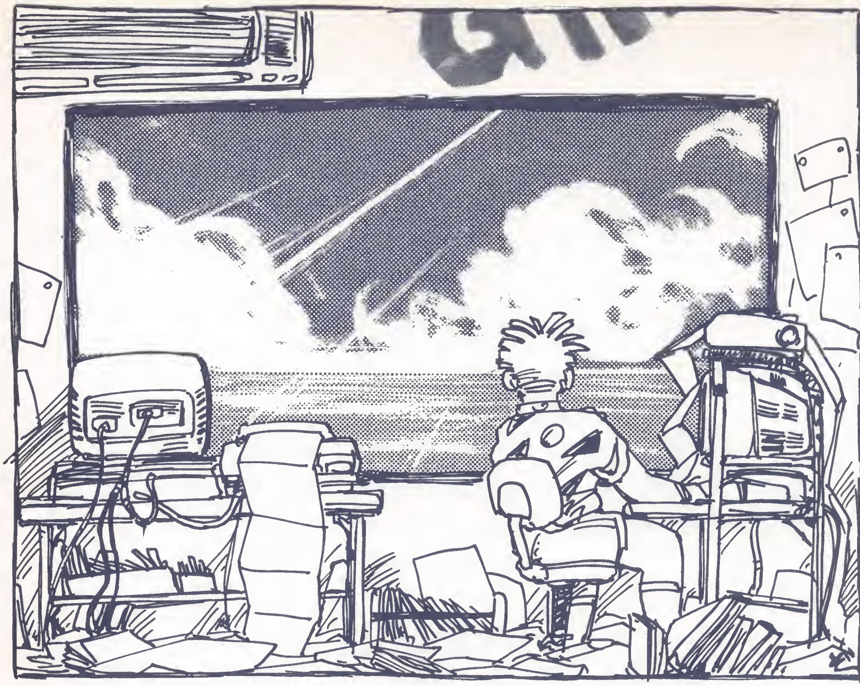


最後にちょっと一言。

晴海の夏コミに参加する人は、よかったらスペースナンバーとサークル名を教えて欲しい。もっとも、お前なんかに来てほしくないってんならしょーがないけど……。

（APAPA）

はねたまご



コナミからゲーメスト読者へ

GⅢ情報 アップは秋かな!?

こんにちは。GⅢプロジェクトです。ガンガンの夏をいかがお過ごしでしょうか。「ゲーメスト」をハワイ・ノースショアのコテージで読んでるヤツや、エーゲ海を渡る豪華客船ポセイドン号のキャビンで見てるふとどきなヤツはいないでしょうね。いくら個人の自由だっていっても、そういうのは我々は許さないぞ！「お金と時間があるからって偉いわけじゃない」って小学校の鶴田先生もいってたモン。

さて、神戸のコナミ開発ビルはというと、クーラーがキンキンにきいて、スタッフもスズシー毎日を送っています。でも一歩外へ出ると、焼け崩れて砂になりそうなので、みんな社内で一心にグラⅢ開発に打ち込んでいます。そう、私たちの夏は、グラⅢがアップしたときに始まるのです。そしたらアラモアナだろうがギリシャだろうが箱根だろうがどこだって行ってやる！今に見ていろ、僕だって。でもその頃には…。きっと秋でしょうね。とほほ。

さて「グラディウスⅢ」アイディア募集の結果発表もめでたく終わりました。ゲーメスト誌&読者のみなさんのおかげで、グラⅢもスゴいものになりそうです。かさねてどうもありがとう。

気になる〝ごほうび〟ですが、ゲーメスト2月号で発表したように「おめでとう！グラⅢアイディア授賞フェスティバル&カーニバル！」を予定しています。このイベントで、どんなスゴいことが起こるのかはまだ秘密です。でも、受賞者のみなさんを秘密の会場に連れ込んで、なにやら楽しげな悲鳴と怒号の渦巻くスーパーイベントにしてしまおう、とプロジェクト全員で秘策を練っています。どーかみなさん、ご期待下さい。

開発の進行状況ですが、思ったより〝着々〟です。でも全然何もないところからゲームにする、おまけに普通じゃなくスゴくて、みんなから異常な期待を受けているということはよく考えたら恐ろしいことです。では、また次号で。

てあたりしだいゲームリスト

一通りリストを眺めると、1番の注目株は、アイレムのドラゴンブリードのようですね。肝心なのは、巻き技を使いこなせるかどうか。それにしても、つい自分が竜の上に乗ってるのを忘れて、敵弾を当てちゃったりするんだよね。
もう一つの注目株はカプコンのエリア88。とにかく撃ちまくって避けまくるシューティング。発売が待ちどうしいところ。ところで、最近はカプコンの活躍がめざましいね。注目株を頻繁に出してくる。
ジャレコとナムコの野球合戦はどうなるか、来月のヒットゲームベスト10のコーナーが楽しみです。
パズルゲームは相変わらず着々と出てきますが、最近のパズルゲームは、ブロックものが流行ですね。
（一応元気・野村流紋）

6月発売のゲーム					
ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	各メーカーよりのPR	
ウイニングラン スタンダード	ナムコ	3・5速ギア	フォーミュラレーシングシミュレーション	通信キット発売決定／ 今から徹底的に走り込め!!	
ウィロー	カプコン	8−2			
ギャルの告白	ニチブツ	キーボード	麻雀	和了すると、ギャルのとラブトークできるテレフォンナンバーを教えてもらえるオマケ付き。	
ギャングウォーズ	SNK	8−3	キャラアクション		
スーパーモナコGP	セガ		レーシング		
スーパーチャンピオンベースボール	SNK	8−3	野球		
大旋風	タイトー 東亜プラン	8−2	シューティング		
フリップル	タイトー	上下−1	パズル	時間内に同じマークのブロックをぶつけて消せ／	
ホラーストーリー	タイトー 東亜プラン		キャラアクション	武器を選んで敵を倒せ。	
麻雀大霊界	ジャレコ		麻雀	おもしろアイテムを使いながらのニュータイプ麻雀ゲームだっ!!	
メインスタジアム	コナミ	8−2	野球		
7月以降発売予定ゲーム					発売
オメガファイター	UPL	8−2 2P	シューティング	フルオート連射、スローモーション機能付き	7/15
エリア88	カプコン	8−2	シューティング		
Xマルチプライ	アイレム	8−1	シューティング		
急降下爆撃隊	コナミ		シューティング		
キューブリック	コナミ	4−3	パズル		
クライムファイターズ	コナミ	8−3	格闘アクション	暗黒街の大ボスを倒し、美女を救う。	7/6
実力／ プロ野球	ジャレコ	8−3	野球	本格派野球ゲームの登場だっ!!	7月
シークレットエージェント	デコ	8−2	アクション	「007」のような華麗なアクション	7/下
ジャンボ尾崎スーパーマスターズ	セガ		ゴルフ		
ストリートスマート	SNK	8−3	格闘アクション		
スーパーバレーボール	ビデオシステム	4−2	バレーボール		
ゼロ・ウィング	東亜プラン	8−2	シューティング	8箇所の基地の敵を破壊せよ。	
ダートフォックス	ナムコ	3段ギア	ラフノート フォーミュラレーシング	通信機能付き 26インチ筐体採用!!キーワードは行け行けGO!!GO!!	7/5
戦え!! ビックファイター	ニチブツ	8−2	シューティング	ロボットから戦闘機へと変形するメカでのシューティング	未定
デリンジャー	ダイナックス				
ドカベンII	カプコン	4−2			
ドラゴンパンチ	ダイナックス	8−2	パズル		
ドラゴンブリード	アイテム	8−2	シューティング	無敵のドラゴンに乗って戦う。	7/14
ドンドコドン	タイトー	2−2			
ナイトストライカー	タイトー		シューティング		7/下
バトルクライ	ホームデータ		格闘アクション		
ファイネストアワー	ナムコ	8−3	シューティング		
ブラックナイト	タイトー		ピンボール		
フラッシュポイント	セガ	4−1	パズル		
プレイボーイ	デコ		ピンボール	米国プレイボーイ誌35周年記念作品	7/上
プロ野球ワールドスタジアム89	ナムコ	8−3	野球	国際的なスポーツゲーム。ワースタ89をヨロシク!!	7/6
ワイルドファング	テクモ	8−3	キャラクター		
ワールドカップII	テクモ	8−2			

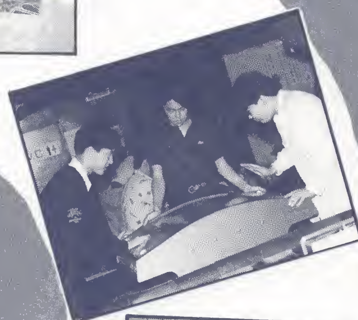
ミッキー

■ミッキーでは皆さんのご意見・ご要望を募集してます。お手紙などこの頁で採用させていただきました方には、プレゼントを差し上げます。

ミッキーで大イベントがあるよ。9月23・24日。

全国の皆さんにお知らせでーす。









とゆーわけでゲームコーナーミッキー、近場の人もそうでない人もまずチェック、とりあえずプレーイ、だ。

〒101 東京都千代田区神田神保町1―16

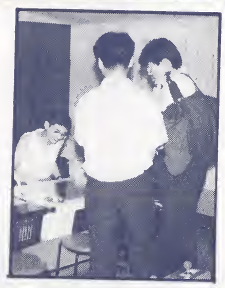
☎03(293)4852

ゲームコーナー









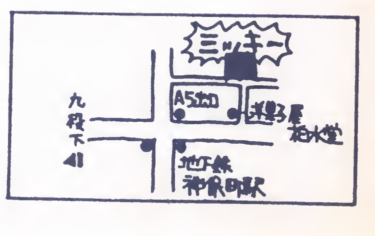


9月の大イベントでは、ゲーメストオリジナルTシャツミッキーバージョンが150枚あたるよ。

くわしいことは来月号のこの頁のクイズを見てね。

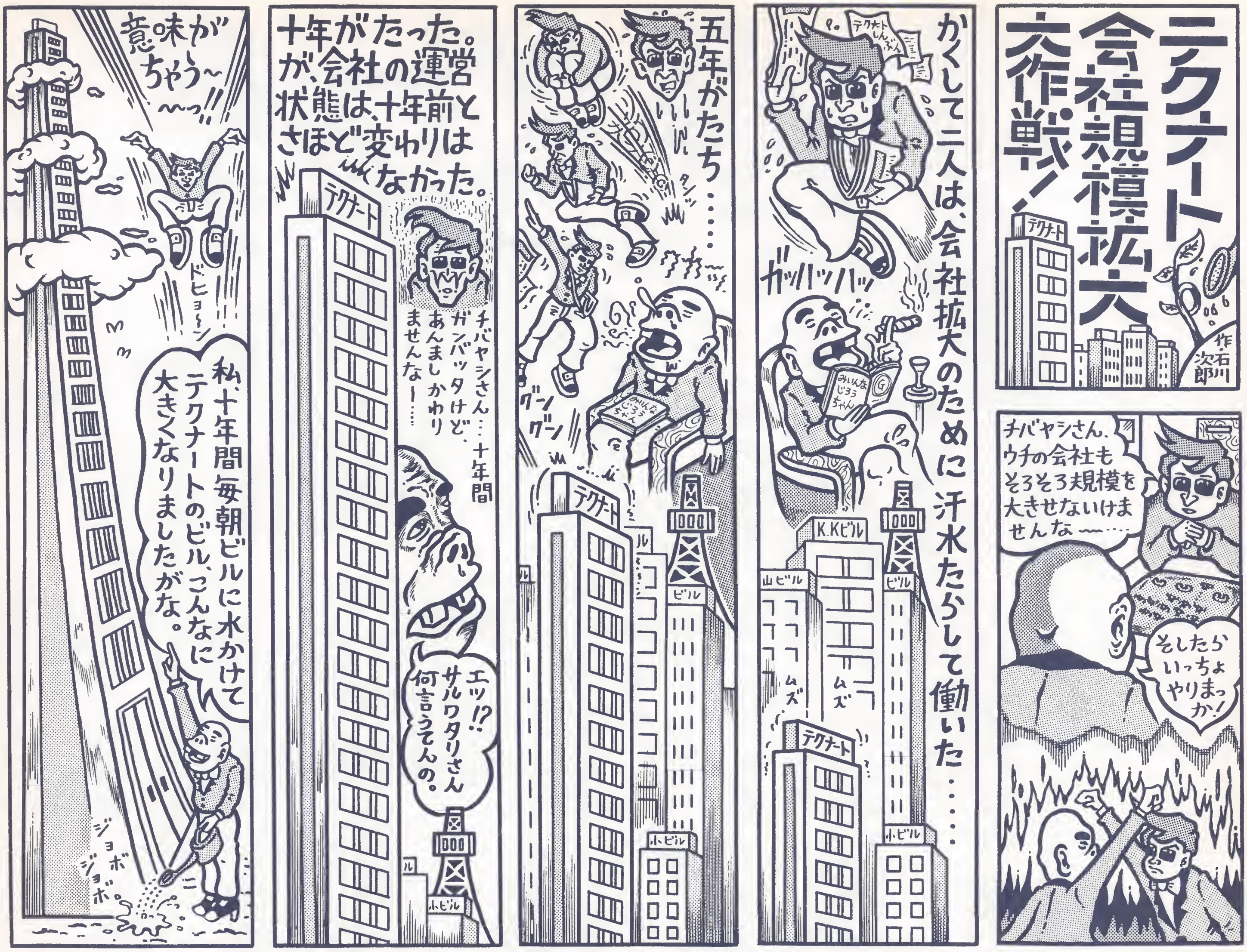


ゲームコーナー ミッキー

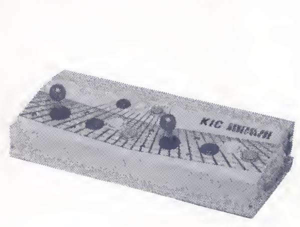


■アルバイト募集!!

●時間AM10:00~PM11:00●時給700円以上●年令18~25歳●交通費支給●ユニホーム(ジャンパー支給)●仕事内容ホール係、軽作業(早番・遅番あり。相談に応じます)。



ゲームに金縛り!!



コントロールBOX

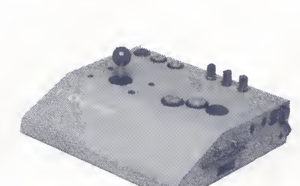
KIC-045DX(ニュータイプ)

Aタイプ:家庭用テレビのビデオ入力端子かアンテナに接続するだけでプレイできます。¥34,000

Bタイプ:RGB21ピン出力でパソコン用テレビなどに使えます。¥28,000

Cタイプ:A+Bの機能で¥37,000

自作キットはそれぞれ¥5,000引きです。



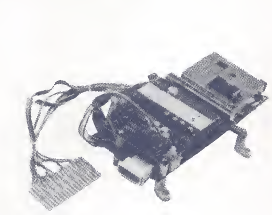
QC−1

手になじむラウンドシェイプ。パーツは全て最高級品を使用、ラッピング採用でメンテナンスもハンダいらず。1ピンサウンド出力、RGB独立調整ボリューム付き。¥19,800(21ピンケーブル付き)



18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz/24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000



FCマスター

ファミコンを完全RGB化/ 超鮮明画面が実現しました。KIC045DXに接続してプレイできます。¥19,800(キット)¥24,800(完成品)。その他PCエンジンやメガドライブのパワーアンプ付きRGB改造も承ります。

中古基板も常時2,000枚在庫/ くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで/

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります/

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM8:00
年中無休

※類似品にご注意ください。

新・驚異現象201 BIKKURAMATION

今回はワルキューレの伝説のネタが多い。
でも、ボツになってしまった人、ごめんね。

構成：山河悠理

びっくらめーしょん 168

ワルキューレの伝説
●本物はだれだ(死番組)技

BIGの術を使ったあとで分身の魔法を使うとノーマルサイズの分身が出現する。BIGの術が切れても分身の大きさはそのままなので、大量に出すとだれが本物かわからなくなってしまう。
（富山県・EPC・どらごんそうる君）
(解)応用として、BIGの術が切れたあと分身させて大小ミックスさせることも可能。しかし、これはもうミュータントナイトの世界（マイナーだなぁ）。



びっくらめーしょん 169

ワルキューレの伝説
●意味なし技

BIGの術を使ってすぐにゲームオーバーにする。そしてすぐに1面からスタートさせ、最初の雲から飛び降りて着地すると、タッタが全滅する。（BIGの術の効果が残っている）
（神奈川県・荻野裕介君、大阪府・だぁくねす君、富山県・EPC・どらごんそうる君）
(解)2コインないとできない技。墓もでかいので一石二鳥。でも、まったく意味がない…

びっくらめーしょん 170

ワルキューレの伝説
●(損)技

4面のすべり台に乗る時にジャンプをして飛び乗るとすべり台の上でも自由に歩ける。そのまま下へ向かうと、見えない穴に落ちてしまいダメージを受けてしまう。上に行けば元に戻る。
（宮城県・ZOO君、神奈川県・三馬建二君）
(解)すべり台の技の1つ。しかし、まったく得にならないのであった。

びっくらめーしょん 171

ゴールデンアックス
●復活技

2人プレイで片方がゲージがなくなって攻撃されている時、もう一方が魔法を使うと死なない（倒れてからでは遅い）。その後、体力ゲージはないのだが、面クリアすると体力が満タンになってしまう。
（福島県・とみたえいちゃん君、東京都・G・K君）
(解)うーん、助け合いの精神だね。しかし、敵のあのしつこい攻撃にはトサカにくる（死語）。

びっくらめーしょん 172

ワルキューレの伝説
●(得)技

6面のボスで、台座に乗ってたつまきの術を使うと、飛んでいるブルードラゴンにダメージをあたえられる。
（岐阜県・はろいん君）
(解)4面でも同じことができるが意味がないそうです。

びっくらめーしょん 173

天地を喰らう
●必殺技

ボスの出現前に真空剣をMAXにためておき、ボス出現と同時に自分が動けなくなる前に真空剣をくらわす。そして、そのままボタンを連打するとライフが見る見るうちに減っていきあっという間に倒することができる。
（福島県・高橋一成君）
(解)タイミングが激ムズだけど、きまればこれほど楽なことはないぞ。

びっくらめーしょん 174

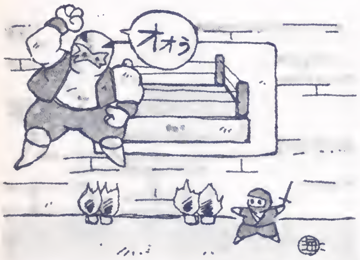
プラスアルファ
●意味なし技

デモ画面中、ヘリポ・ジターの時にコインを入れるとその武器から始まる。
（愛知県・VRC-ZIE君）
(解)しかし、プーペラが一番使えるので、あまり意味が無いのであーる。

びっくらめーしょん 175

忍者龍剣伝
●ハマリ技

5面のボスで、画面の一番奥で左に向かって首切り投げをボスにかけると、投げられたボスは左上の段に乗ってしまい攻撃できなくなってしまう。
（栃木県・OGP-OFF君）
(解)攻撃もできず、しかも近づくとケリをくらうだけ。超ハマリ。



ゲーム懸賞論文　私の主張

ゲーメスト／コインジャーナル共催

ハイスコア競争への疑問

3席

ハイスコアと受験戦争

長崎県　田川　孝（21歳　学生）

最近のビデオゲーム界の中に、受験戦争の構図が見えてくる感じがする。ゲーマーの多くは、上級学校への受験において悩みを抱えている。ストレスの多い彼等は、刹那ではあるが、精神的な幸福、あるいは人生の逆転劇をゲームに託してゲームセンターに「遊び」に来るのだが、そこにはもう1つの競争社会が厳然と存在していた。

それはハイスコア競争である。ハイスコアは、ゲーマーとしての能力を点数（またはそれに代わる測定可能なもの）によって相対的な価値を決める制度である。この競争の激化がゲームの楽しさを変質させているように思えてならない。

私は大学の講義で「遊びとは、他の目的の手段ではない、それ自体が目的である活動」という定義を学んだ。ゲーマーにとってゲームをすることが目的であるはずなのに、ハイスコアを取ることを目的とした時、常識はおろか、そのゲームの中の世界においてさえ、不条理なプレイ（永久パターンや残機つぶしによる点数稼ぎ）が手段として使われてしまう。

さらに年々難しくなるゲームに対して、俗に言うマニアは高度なテクニック、いわゆるより安全で得点効率の良いパターンを開発・遂行することに全精力を注がねばならなくなり、その姿は、ゲームで遊ぶというより、ゲームに遊ばれている感じがする。

もっと良い意味での「ゆとり」が無いと、そのゲームから得たものがテクニックだけで、ゲームデザイナーやその他制作フタッフが構築した独特の世界を堪能することができなくなってしまう。私は、これが最近の先鋭的なゲームに一般のプレイヤーがついていけず、ファミコンを代表とする家庭用ゲームに流れていった原因だと思う。

さて、現在、受験学力偏重による教育歪曲が言われているが、それは学力というものが人間の能力のほんの一部に過ぎないからである。入試（ゲーム）において受験生（ゲーマー）はおよそ学問的なものとはかけ離れた無味乾燥な知識（パターン）の記憶を強いられ、それを記憶（テクニック）操作力によって高得点（ハイスコア）を取るように訓練される。よく学力の高い人は要領が良いと言われるが、これは現役のハイスコアラーにも当てはまることではないだろうか。

確かに要領の良さというものは社会において重要な資質であり、現に社会が要領の良さを求めているから、今の入試制度ができたの

第2回 ゲーム懸賞論文募集

ゲーメスト／コインジャーナル共催

1988年ゲーメスト9月号において募集した第1回「ゲーム懸賞論文」は152名の参加を得て盛り上がっただけでなく、内容的にも高水準の、また個性的な作品ばかりで大成功であったと考えております。応募者の皆さんのゲームに対する誠実な考えと熱意をひしひしと感じたものです。

その熱意を支えとして、今回もゲーメスト読者の皆さんからゲームに関する意見を大募集します。多数の応募を待っています。

さらにパワフルに
さらにシャープに
君の思い
ぶつけてほしい!!

◆賞金（品）◆

最優秀賞……	5万円	1名
1席…………	3万円	2名
2席…………	2万円	2名
3席…………	1万円	2名
佳作…………	賞品	数名

全参加者に参加賞を贈呈



◀これが前回の最優秀賞品、じゃなかった雑君保父デザインの参加賞。

応募要項

■テーマ

◆ゲームに関するもの
前回の場合は審査段階で次のように分類しました。

●ゲームセンターへの注文
●私とゲーム
●最近のゲームへの注文
●ゲームの魅力
●偏見への怒り
●その他

■発表（作品及入選者）ゲーメスト及コインジャーナル

■枚数　400字詰原稿用紙5枚から10枚以内

■締切　10月31日（当日消印有効）。住所、電話、年令、職業明記。

■原稿送付先

〒101　東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
（株）新声社　ゲーメストGAME懸賞論文係
〈担当：高橋己代子〉

〒530-23　大阪市北区兎我野町9　聚楽ビル（株）コインジャーナル　コインジャーナルGAME懸賞論文係
〈担当：大迫拓志〉

●ゲーメスト、コインジャーナルどちらでもOK。郵便で。なお応募原稿はお返ししませんのでご了承下さい。

ホント だよ

大募集

月刊ゲーメスト初の増刊号「ゲームギャルズアイランド」秋に発行

最近、読者サービスも充実してきたゲーメストが、この秋にまたも大きな読者サービス企画を実行するぞ!! なんと初の増刊号を発行してしまうのだ。

テーマはなんと『女の子』。主人公から敵キャラ、とらわれのヒロインから、果てはショップのあの娘まで。もちろん麻雀ギャルも忘れずに。女性キャラを総特集。

さーて、そこで大募集だー!

君の描いたイラストや、どの娘が好きかのアンケート、キャラクターへのラブレターなど、なんでもかんでも募集する……が、ちょっとまって!!

それらの募集をする前に、企画の大募集をするぞー!

増刊号で作ってほしいコーナーや、やってほしい企画(例えばキャラクター人気投票など)。

それからこれも大募集。増刊号の名前を考えてほしい。(ゲームギャルズアイランドは仮称につき)

そしてもう一つ大募集。増刊号で取り上げてほしい女性キャラクターを、何人でもいいから挙げて欲しい。「オレはあの娘が気に入ってるんだけど、マイナーだから放っとくと忘れちゃうかな?」なんてのも大歓迎だ。ただしアーケードゲームに限るぞ。

来月号では、正式にイラストその他のアンケートなどを募集する。

来月号をお見逃しなく!! 豪華プレゼントもふんだんな予定の増刊号。乞う御期待!!

以上、増刊号に関する全てのお便りの宛先は、〒101 東京都千代田区内神田1-15-15柴田ビル 新声社ゲーメスト編集部『増刊号』係まで。お便り待ってるぞ。

遊びの心を忘れた

だろう。ということは、今までのハイスコア制度は、要領の良さをはじめとするゲーマーの能力のほんの一部を評価し、社会的価値を与えてきたのではないか? それでは一面的だし、点数という結果がゲーマーの能力を計るものさしの1つに過ぎないということではないだろうか。

このことを認識した上で、ゲーマー1人1人の個性的な能力が発揮され、それが認められるようには、現在の入試制度を改革していくようにハイスコア制度を変えていくことかねばならず、決して一朝一夕にできるものではないが、メーカー、オペレーター、そしてゲーマーの三者が、お互いの立場をもっと深く理解することが第一歩だと思う。そのためのコミュニケーションの場が必要であり、そこは本音を言えるガラス張りのサロンでなくてはならないだろう。

これを、私の理想論であると受けとめた方もいらっしゃると思うが、ビデオゲームが1つの独立したメディアとして、さらには総合芸術として世に認められるようになる不可欠な条件ではないのだろうか。





東京・神田にある本屋さん書泉ブックマートでは、色々な本を集めてブックフェアを

ゲーメストオリジナルバインダーも販売!!

'89 Summer

ゲームフェアinブックマート

—今、ファンタジーがおもしろい—

よくやっているんだ。そのなかでも好評なのが、ゲーム関係の本や雑誌を集めたやつ。

今年もこのゲームブックフェアが8月1日からやるよ。フェアの名称は「'89 SUMMER ゲームフェアINブックマート—今、ファンタジーがおもしろい—」って言うんだ。

当然ゲーメストのバックナンバーもあるので、ほしい人はどんどん行ってほしいな! 店頭にあるバックナンバーはNo.15、17〜27、29、30、32〜35です。

それから、ブックマートには、雑君のイラスト入りのオリジナルバインダーもあるので、そろえたゲーメストをバインダーに入れて保存するとGOODですよ! バインダーは1冊800円。安い!

開催場所:東京都千代田区神田神保町1—21 書泉ブックマート2階
開催期間:平成1年8月1日(火)〜8月30日(水)まで
営業時間:午前10時30分〜午後6時50分まで(日・祭日6時20分まで)

通信機能付きキャビンレーシング仕様

スーパーモナコGP ゲーム大会

日本一速い男・星野一義選手も出場!!

6月から全国各地で開催されて、大好評のイベント「スーパーモナコGP(キャビンレーシング特別仕様・通信機能付き)」のレース大会が、8月13日(日)から17日(木)まで開催されます。

場所は、いま巷でウワサの名古屋で開催されている、世界デザイン博の会場です。

今回も、ゲストにはF—3000やグランチャンシリーズなどで活躍中のキャビンチームのレーサー星野一義選手が、エキジビションレースに参加。ミキと腕くらべをするぞ。レースゲームフリークのキミ、これはチャレンジするしかないな!

カプコン

F-3レースに参戦

—全日本Panasonic F-3 選手権シリーズ—



最近ゲーメスト編集部内では、F—1の話題で盛り上がったりするんだけど、フォーミュラの入門クラスのF—3にカプコンが参戦したんだ。

カプコンレーシングチームが出場したのはF—3シリーズの第4戦と第5戦。第4戦は決勝に進出したけど本選は悪天候のため中止。第5戦は0・190の差でおしくも決勝進出ならず。

今回は4、5戦のスポット参戦だったけど、次回は全戦参加してほしいなあ。

Symphonic Suite

FINAL FANTASY

DATAM

ポリスターから7月25日、「交響組曲ファイナルファンタジー」が発売された。もちろんFCのファイナルファンタジーI&IIのオーケストラアレンジバージョンだ。管と弦のハーモニーが、ある時は静かに、ある時は激しくあの独特の世界をほりさげている。(実は、私もIのファンである)静かな夜に一人で聞いてみたいね。CD2884円、CT2472円。

ちなみに今月のレコードレビュー担当は㋖でした。



8/21 ON　ON SALE Victor

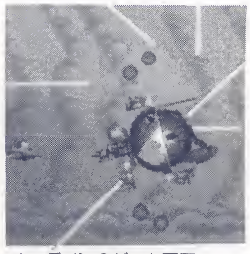
ビデオゲームグラフィティ Vol.5

9/21 新シリーズ・リリース

ビクターから8月21日にナムコの「ビデオゲームグラフィティVOL5」が発売されます。

今回収録されているのが、オーダイン。これがメイン曲で約30分。オリジナル音です。その他には、メルヘンメイズ(オリジナル音で収録時間は約20分)、ギャラガ'88(アレンジ音、インスト)、ロンパーズ(アレンジ音、インスト)の以上4曲のラインナップです。CD2812円(税込)。

それから、9月21日にはワルキューレの伝説の1アイテムだけを収録した12センチCDが発売されます。



オーダインのゲーム画面

GAME RANDOM（ゲーム ランダム）

7/21 ON SALE　SCITRON

ウイニングランCD&ビデオ同時発売!!

スプラッタ・メタルホークもあるぞ!!



LD：7519円(税込)



LD：7519円(税込)



てなわけで「ハズレがない」といわれるナムコCD、今回のラインナップは、ビデオと同時発売のウイニングラン、スプラッターハウス、メタルホーク、さらにウイニングランとスプラッタのアレンジが収録されている。さすが、というかどの曲も聞き応えのあることは保障しよう。

まずウイニングラン。確実に刻まれるリズムとクリアーな音が気持ちいい。一曲一曲がもう少し長ければ、海岸ぞいの道を赤いオープンカーで逃げ水を追っかけながら聞いてみたい曲だ。つまりこれは「夏向き」って事だ！さすがと言いたくなる音作り。アレンジの方は、めったに聞けない1位完走(ウイニングラン)をモチーフに爽やかな感じに仕上げている。本当に気持ちがいいなこれは。

お次はメタルホーク。金属質の高音と無限に続くベースラインで一発でそれとわかるめがてんサウンド。ファンはお待ちかねでしょー！なるほど、個人の作品として見るとアサルトやオーダインに比べて変化や共通点が感じられて面白いね。こちらは1曲が異様に長い（もはやループではなく、本当のバンドみたいにパート進行になっている!!）でBGMにぴったりだね。

コイツはおすすめ！

で、さあ、これを待っていたファンは多いはずだ!!すでに伝説として語りつがれるべきかの名作、スプラッタハウスだ――っ!!わっはっはっは――。待っていたぞこの時を何千年も、闇の中で――っ!!まあ、あのゲームに関する思いは皆さんの心の中にしまっておくとして、いやーこの音！すごいぞすごいぞー。ヘッドホンで聞いたりすると、マジで背中にくるものがあるぞーっ。適度に散りばめられた効果音も、いやあそそってくれます。夏の夜、闇をみつめながら聞くのが最適だっ。かってここまで恐怖を、人間の心の暗黒を追求したコンピューターサウンドがあったでしょうか。いやない。

結論として、このCDはとっても「夏向き」である!!と。いよいよ夏まっさかりの今、こんな選曲をしてくれるなんてなかなかニクいですね。

あ、あと今回CDのアンケートハガキを送ってくれた人には抽選でFC版スプラッターハウス、「わんぱくリックの大冒険」(ゲボゲボ～!!)がプレゼントされるそうな。

CD2427円、CT2427円。

1500円新シリーズ登場！

サイトロンから1つのゲームのGMだけを収録したCDが9月21日から発売されます。サイズは12センチのフルサイズだ。だからCDシングルじゃあないんだ。収録時間はだいたい20分～30分位のもの。

第1回のリリース予定は、エス・エヌ・ケイの原始島、ジャレコの天聖龍、アイレムのトンマ、東亜プランのTATSUJIN、カプコンのマルサの女。定価は各1500円。



それからカプコンシンドロームとタイトースーパーシューティングのレーザーディスクも発売中!!各7519円(税込)です。ウイニングランのビデオは3296円。

スターコマンド 暗闇の侵略者

COMPUSIC



アポロン・コンピュージッククレーベルからは、パソコンゲーム「スターコマンド」の音楽集が8月5日にリリースされる。全曲をすぎやまこういち氏が手がけているこのアルバム、舞台はエイリアン相手の宇宙SFものだが、ドラクエをやった人ならやはり懐しいすぎやま節だ。伝説から宇宙へ、一味違う音の世界を聴いてみるのもいいかもしれない。CD2812円、CT2359円。

JGCU 全国ゲームサークル連合 第3回関東イベント

夏休みのまっ最中の8月10日に東京・両国公会堂で、JGCU全国ゲームサークル連合主催の第3回関東イベントが開催されます。参加費は当日券600円。詳しい問合せは、〒184 東京都小金井郵便局私書箱29号「JGCU第3回関東イベント」係まで。

テトリス10万点への解法 プレゼント当選者発表

（新潟県）松原　剛君
（神奈川県）後藤　靖君
（愛知県）久保田慎吾君
（奈良県）山本靖彦君
（大阪府）大泉　鉱君



コナミの情報誌 DS-3創刊号 プレゼント当選者発表

（岩手県）吉田哲也君
（埼玉県）織田和好君
（〃）鹿島淳一君
（神奈川県）山崎昭幸君
（〃）山城友幸君
（東京都）高橋和久君
（山梨県）高橋孝行君
（福井県）浜田敦史君
（静岡県）加藤智道君
（〃）中川紀彦君
（岐阜県）池戸静修君
（大阪府）上園将司君
（兵庫県）橋本彰浩君
（広島県）笠井浩二君
（大分県）宇田津知春君

社団法人 日本通信販売協会正会員

ファミコンソフト高く買います!!

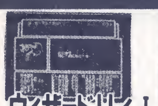
いらなくなったファミコン・セガ・PCエンジン用ソフト、本体等、高額買取します。

●この表にのっていないソフトも買取りできます。

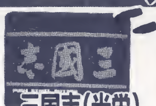
●PCソフトの場合箱・説のどちらかがないとどのソフトでも買取価格は100円です。

買取価格表

人気ソフトにつき高額買取







ウィザードリィI	¥3,200
天地を喰らう	¥2,700
ぎゃんぶらあ自己中心派	¥3,400
SDガンダム2	¥3,200
松本亨の株式必勝学I	¥3,600
三国志(光栄)	¥4,100
テトリス	¥2,600
PC用ソフト 究極タイガー	¥2,800

ファミコンソフト

ア行	
●アーバンチャンピオン	¥ 300
●アイスクライマー	¥ 900
●アウトランダース	¥1,300
●蒼き狼と白き牝鹿	¥4,100
●アフターバーナー	¥2,200
●アメリカンフットボール	¥2,400
●アルカノイドI(コントローラ付)	¥1,600
●暗黒神話	¥1,000
●怒・怒II	¥1,200・¥1,600
●囲碁九路盤対局	¥2,600
●囲碁指南	¥2,400
●1943	¥2,000
●井出名人の実戦麻雀(コントローラ付)	¥3,100
●インドラの光	¥1,800
●ウィロー	¥2,100
●うる星やつら	¥1,100
●ウィザードリィ	¥3,200
●ウィザードリィII	¥1,900
●ウルティマ	¥1,200
●SDガンダム2	¥3,200
●エレベータアクション	¥1,000
●Mからの挑戦状	¥1,500
●オセロ	¥2,300
●オバケのQ太郎	¥1,300
●オホーツクに消ゆ	¥1,200
カ行	
●快傑ヤンチャ丸	¥1,900
●かぐや姫伝説	¥1,700
●影の伝説	¥ 700
●株式道場	¥2,800
●仮面ライダー倶楽部	¥2,200
●究極ハリキリ平成元年度	¥2,100
●がんばれゴエモン	¥1,400
●がんばれゴエモンII	¥ 900
●がんばれペナントレース	¥ 900
●機動戦士Zガンダム	¥1,300
●キャプテン翼	¥1,000
●京都龍の寺殺人事件	¥1,500
●京都花の密室殺人事件	¥1,600
●キョンシーズII	¥1,500
●霧のロンドン殺人事件	¥1,700
●ぎゃんぶらあ自己中心派	¥3,400
●キングオブキングス(外箱付)	¥2,800
●ギャラガ	¥2,000
●ギャラクシアン	¥1,300
●銀河英雄伝説	¥1,600
●クインティ	¥1,800
●孔雀王	¥1,200
●クレイジークライマー(スティック付)	¥1,400
●グラディウス	¥1,000
●グラディウスII	¥1,600
●ケルナグール	¥1,800
●月風魔伝	¥ ,800
●ゴジラ	¥1,900
●御存知弥次喜多珍道中	¥1,500
●コナミックスポーツインソウル	¥ 600
●コナミのワイワイワールド	¥ 900
●五目並べ	¥1,800
●ゴルフ	¥ 800
●ゴルフ倶楽部バーディラッシュ	¥1,500
●魂斗羅	¥1,600
●ゴーストバスターズ	¥ 400
サ行	
●サーカスチャーリー	¥1,000
●サイドポケット	¥1,900
●西遊記ワールド	¥1,700
●魁!男塾	¥1,900
●サッカーリーグウィナーズカップ	¥2,100
●里見八犬伝	¥1,500
●サラダの国のトマト姫	¥1,000
●真田十勇士	¥ 900
●砂漠の弧	¥1,500
●沙羅曼蛇	¥1,300
●三国志(光栄)	¥4,100
●三国志(ナムコ)	¥2,400
●ザ・ブラックバスI・II	¥1,200
●ザ・マネーゲーム	¥1,900
●ジーザス	¥ 300
●J・J	¥ 800
●シェラザード	¥ 800
●シティコネクション	¥ 800
●シャーロックホームズ	¥ 600
●新人類	¥ 700
●ジッピーレース	¥ 900
●じゃじゃ丸大冒険	¥1,100
●じゃじゃ丸忍法帳	¥1,700
●ジャンボ尾崎のホールインワン	¥1,900
●上海	¥1,800
●将軍	¥1,100
●スーパーピンボール	¥2,200
●スーパーブラックオニキス	¥ 800
●スーパーゼビウス	¥ 400
●スーパーチャイニーズII	¥1,800
●スーパーピットフォール	¥ 800
●スーパーマリオブラザーズ	¥1,400
●スーパーマリオIII	¥3,300
●スカイキッド	¥ 800
●スケバン刑事III	¥1,600
●スパルタンX	¥ 500
●スペースインベーダー	¥2,100
●ゼビウス	¥ 700
●ソロモンの鍵	¥ 800
●ゾンビハンター	¥ 700
●赤龍王	¥1,000
タ行	
●大戦略	¥2,600
●タイトーグランプリ	¥2,000
●ダウンタウン熱血物語	¥2,600
●高橋名人の冒険島	¥1,200
●武田信玄	¥1,800
●闘いの挽歌	¥1,000
●タッチ	¥ 900
●谷川浩司の将棋II・III	¥2,500
●ダイナマイトボール	¥1,700
●ダブルドラゴン	¥2,200
●ダンジョン&マジック	¥2,100
●ツインビー	¥1,000
●つっぱり大相撲	¥1,700
●釣りキチ三平	¥1,400
●テトリス	¥2,700
●天地を喰らう	¥2,700
●10ヤードファイト	¥1,000
●ディープダンジョンIII	¥ 300
●ディグダグ	¥1,000
●ディグダグII	¥ 900
●鉄道王	¥2,200
●デビルマン	¥1,800
●トップガン	¥2,100
●所さんのまもるもせめるも	¥1,200
●独眼竜正宗	¥ 900
●ドナルドダック	¥1,500
●ドナルドランド	¥1,500
●ドラエモン	¥1,500
●ドラゴンクエスト	¥2,200
●ドラゴンクエストII	¥1,200
●ドラゴンクエストIII	¥1,000
●ドラゴンスクロール	¥ 500
●ドラゴンスピリット	¥1,500
●ドラゴンバスターII	¥1,500
●ドラゴンボール	¥1,100
●ドラゴンボールII	¥1,500
●ドンキーコングシリーズ	¥ 600
ナ行	
●ナイトライダー	¥1,900
●中島悟F1ヒーロー	¥2,400
●ナポレオン戦記	¥1,400
●ナムコクラシック	¥2,000
●南国指令スパイvsスパイ	¥ 600
●忍者くん	¥ 800
●忍者くん阿修羅の章	¥1,200
●忍者ハットリくん	¥ 800
●忍者龍剣伝	¥1,200
●熱血高校ドッヂボール部	¥2,600
●熱血硬派くにおくん	¥1,500
●信長の野望	¥3,200
ハ行	
●ハイウェイスター	¥1,700
●ハイライドIII	¥ 600
●バーガータイム	¥1,100
●爆笑人生劇場	¥2,200
●Bugってハニー	¥1,200
●覇邪の封印	¥1,300
●早打ちスーパー囲碁	¥2,100
●パチコン	¥1,700
●パックマン	¥1,600
●パリダカールラリーSP	¥1,900
●半熟英雄	¥1,500
●パンチアウト	¥1,400
●百鬼夜行	¥1,800
●飛龍の拳I	¥ 900
●ピンボール	¥ 900
●ファイティングゴルフ	¥1,500
●ファイナルファンタジー	¥1,800
●ファイナルファンタジーII	¥1,300
●ファミコンウォーズ	¥2,800
●ファミコン名人戦	¥2,500
●ファミリーサーキット	¥1,900
●ファミリーテニス	¥1,900
●ファミリーピンボール	¥1,800
●ファミリージョッキー	¥1,400
●ファミリーボクシング	¥ 900
●ファミリー麻雀I	¥2,200
●ファミリースタジアム88	¥1,200
●ファンタジーゾーン	¥1,200
●ファンタジーゾーンII	¥1,400
●フリートコマンダー(船・マップ付)	¥2,400
●ブルートレイン殺人事件	¥ 500
●プロ野球殺人事件	¥ 900
●ベースボールスター	¥2,100
●ベストプレープロ野球I・New	¥1,600・¥2,100
●ホームランナイター	¥1,200
●北斗の拳I・II	¥800・¥1,000
●本命競馬シュミレーション	¥3,500
●ホトトギス	¥2,200
●本将棋	¥1,500
マ行	
●麻雀	¥1,900
●魔界島	¥1,000
●マザー	¥2,800
●松本亨の株式必勝学	¥3,000
●松本亨の株式必勝学II	¥3,600
●ミッキーマウス	¥1,500
●水戸黄門I・II	¥1,300
●メカ生体ゾイドI	¥1,600
●メカ生体ゾイドII	¥1,500
●桃太郎伝説	¥2,000
●桃太郎電鉄	¥2,600
●森田の将棋	¥2,600
ヤラワ行	
●四人打ち麻雀	¥2,400
●ルパン三世	¥2,000
●霊幻道士	¥1,700
●ロックマン	¥2,400
●ロックマンII	¥2,700
●ローリングサンダー	¥1,200

セガソフト

●Rタイプ	¥1,900
●アウトラン	¥1,000
●アフターバーナー	¥ 500
●アレックスキッドBMX	¥ 500
●イース	¥1,200
●孔雀王	¥1,700
●剣聖伝	¥ 600
●スーパーサンダーブレード	¥1,000
●スーパー大戦略	¥2,500
●スーパーリーグ	¥2,100
●スーパーワンダーボーイ	¥ 600
●スペースハリアー	¥ 300
●スペースハリアー2	¥1,000
●大魔界村	¥3,000
●ダブルドラゴン	¥2,100
●ファンタシースター	¥1,900
●ファンタシースターII	¥2,200
●北斗の拳(メガ用)	¥2,400
●麻雀戦国時代	¥1,200
●ロッキー	¥ 900
●ワールドカップサッカー	¥2,100
●スーパーレーシング	¥ 900

PCソフト

●RタイプI・II	¥1,000
●アウトライブ	¥2,200
●ヴァリスII	¥2,200
●エイリアンクラッシュ	¥1,500
●F1パイロット	¥2,100
●ガンヘッド	¥2,100
●ギャラガ'88	¥1,200
●究極タイガー	¥2,800
●コブラ	¥2,400
●サイドアーム	¥1,800
●死霊戦線	¥1,600
●妻ノ王伝説	¥2,300
●神武伝承	¥2,100
●ダンジョンエクスプローラー	¥2,000
●忍者ウォリアーズ	¥2,000
●ファイナルラップツイン	¥1,800
●P47	¥2,100
●魔界八犬伝シャダ	¥1,600
●遊々人生	¥1,200
●ワールドコート	¥2,100
●ワンダーモモ	¥2,000
●パワーリーグ	¥ 800

本体類

●ファミコン本体(箱)(説)(ア)(コ)(Y)	¥5,000
●ディスクシステム(箱)(説)(ア)(ラ)	¥2,500
●ツインファミコン(箱)(説)(ア)(ビ)	¥10,500
●PCエンジン(箱)(説)(ア)(コ)(ス)(Y)	¥10,000
●メガドライブ(箱)(説)(ア)(ビ)(ス)	¥9,500
●CDロム(インターフェイス付)付属品全ありのみ	¥21,000
●ゲームボーイ 付属品全ありのみ	¥7,000

本体の買取金額は、付属品がないと、下記の通りマイナスされるか、おことわりすることがあります。また、使用程度によって値段が変わります。尚 故障品は買取りできません。

(箱)外箱無	¥1,000引
(ラ)ラムアダプタ無	¥2,000引
(説)説明書無	¥ 500引
(ビ)ビデオケーブル無	¥ 500引
(ア)アダプタ無	¥2,500引
(Y)Y端子無	¥ 500引
(コ)コンバータ無	¥2,500引
(ス)スティック(又はコントローラ無)	¥2,500引

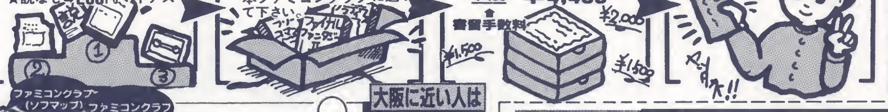
申し込み方法

●ソフトは箱、説の有無、落書き、汚れなどで買取価格が変動します。
★箱なし➡100円マイナス
★説なし➡200円マイナス

●ダンボールの箱などにソフト(こわれないように)と、右下の申し込み書を一緒に入れて、小包や宅急便で日本ファミコンクラブに送って下さい。

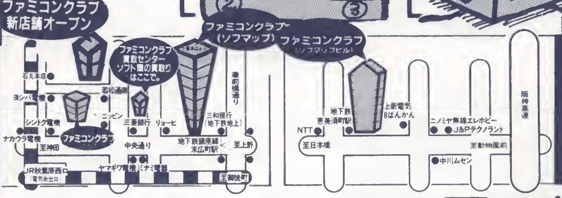
●日本ファミコンクラブで、金額を計算します。
¥1,500+¥1,000+¥2,300−¥400=¥4,400
↑書留手数料

●現金書留でお金が届きます。



注意
1. 買取価格は、変動しますので電話で確認して下さい。
2. 日本ファミコンクラブに送った荷物の控えは、必ず保管しておいて下さい。
3. お金は、ソフトを送ってから、10日ぐらいで届きます。
4. 未青年の方は、保護者の印がないと買い取りは、できません。
5. 店頭に来られる時は、身分証明書をご持参下さい。(未青年の方は、保護者の印と承諾書が必要です。)

東京に近い人は
東京 秋葉原店
秋葉原より徒歩4分



大阪に近い人は
大阪 日本橋店
恵美須町駅より徒歩1分

日本ファミコンクラブ

ファミリーコンピューターは任天堂の登録商標です。

送り先
東京 〒101 東京都千代田区外神田1丁目8番6号渡辺ビル1F
大阪 〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目7番17号ソフマップビル

年中無休・受付時間東京/大阪店頭 平日 AM11:00~PM8:00 日・祭 AM10:00~PM7:00 電話 AM11:00~PM6:00

東京 03(253)9596 大阪 06(647)0572

申し込み書

※太わくの中だけ書いて下さい。

ゲーメスト 9月号

フリガナ		保護者名
名前	才	印
住所 〒□□□-□□		
TEL ( )		

ソフト名	付属品	金額	ソフト名	付属品	金額
	箱・説			箱・説	
	箱・説			箱・説	
	箱・説			箱・説	
	箱・説			箱・説	

開封者	受付日	小包 宅急( )	合計金額
	年 月 日	No	円

GAMEST9月号プレゼント

3 タイトー提供大旋風ポスター（10名）



定番ゲームにハズレ無し？

2 ナムコ提供ダートフォックス横断幕（5名）



1 ナムコ提供ダートフォックスPOP（3名）



ウィンドースクリーにピッタリ？

6 ナムコ提供ウィニングランビデオ（VHS・2名）



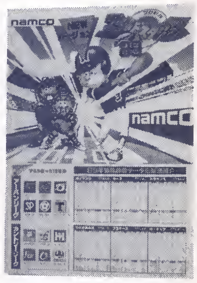
必殺のカベ・ターンは必見！

5 ビクター提供ビデオゲームグラフィティVol.4（3名）



メインはペラボー！

4 ナムコ提供ワールドスタジアム'89ポスター（5名）



いよいよ'89年シーズン開幕だぜ～！

7 米子アミューズビデオ提供ミキサー（1名）



おかあさまにプレゼント！点稼・点稼！

10 ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（5名）



詰めテトリスのおかげでニューヴァージョンができそうだ！

9 米子アミューズビデオ提供カセットラック（5名）



VGMテープの整理にピッタンコ！

11 ワールドスタジアム'89ポップ（10名）



お気に入りのチームでレッツプレイ！

8 毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組10名）



なにが来るかは、来てのおたのしみ！

当選おめでとう

7月号プレゼント当選者発表

選者 バイオX

アイレム提供迷宮島Tシャツ
（愛知県）小島久己君
（京都府）蔵岡由紀夫君

ゲーメストオリジナルパスケース
（青森県）工藤　康君
（岩手県）佐藤朋彦君
（東京都）横山みゆきさん
（神奈川県）奥成洋輔君
（〃）平野健司君
（岐阜県）斉藤昌宏君
（石川県）橋場幸雄君
（和歌山県）笠田木綿子さん
（大阪府）大泉　鉱君
（島根県）木佐貫忠大君

タイトー提供ファイナルブローポスター
（栃木県）斉藤隆司君
（茨城県）八木岡実君
（埼玉県）大木　威君
（東京都）福嶌淳也君
（〃）梶原一騎君
（京都府）有賀憲司君
（〃）砂場剛也君
（兵庫県）矢野克英君
（福岡県）佐藤雄一君
（〃）北出淑美さん

アイレム提供イメージファイトTシャツ
（東京都）戸塚吉美君
（愛媛県）仙波岳彦君

㊙生写真
（山形県）星野晴美さん
（埼玉県）宮崎聡司君
（千葉県）大関利成君
（東京都）佐藤　淳君
（新潟県）帆苅康洋君
（富山県）毛利有一君
（岐阜県）棚橋英稔君
（大阪府）鴫原堅太君
（福岡県）西嶋真司君
（熊本県）輝櫛帝飛鳥君

米子アミューズビデオ提供任天堂ゲームボーイ
（神奈川県）渡部　裕君

アイレム提供迷宮島シャープペンシル＆定規
（北海道）田尾貴光君
（山梨県）宮川光子さん

ナムコ提供ワルキューレの伝説ポスター
（千葉県）鵜沢来夢さん
（愛知県）永吉　昭君
（鹿児島県）森山泰弘君

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（栃木県）青木孝文君
（埼玉県）急武孝幸君
（〃）小笠原秀和君
（東京都）秋山　緑さん
（広島県）三宅由美子さん

アイレム提供オリジナル下敷
迷宮島下敷
（山形県）田中周治君
（埼玉県）森　憲一君
R－TYPE下敷
（兵庫県）島津真美子さん
（長崎県）鈴木鴨彦君
ビジランテ下敷
（千葉県）衣川　忍君
（高知県）寺尾宗洋君

SNK提供原始島ポップ＆チラシ
（北海道）纐纈克彦君
（埼玉県）山内一憲君
（奈良県）中島慎滋君
（大阪府）久保弘樹君
（香川県）吉井昭洋君

プレゼント希望の人は

8月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。
◇締め切り　8月31日の消印のあるハガキまで有効。
◇当選者発表　ゲーメスト9月30日発売11月号誌上にて発表。

めざせハイスコア!!

季節は夏!! 夏はすずしいクーラーがきいているゲーセンでゲームをやるのが一番。でも、冷えすぎには注意が必要だぞ。(夏カゼをよくひく…担当)

弘前ハイローザスペースランド ☆=9

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(テクニカル)	2'20"653	CHAT-INFINITE-ずるずる	
2	ウイニングラン(イージー)	2'02"017	E-SWAT'S 管理人もヘルニアに負ける©	6月30日入院決定
3	ロンパーズ	3,378,830	E^2=A(C)	1up×11 残12
4	ロンパーズ	546,297,340	E-SWAT'S SNK-ROH 92	ノーマル バグ使用
5	天地を喰らう(関羽)	5,275,600	E-SWAT'S D・B-NIK©	ノーマル 1コインALL
6	ウィロー	1,550,850	SNK-ES-B.Ben	ノーマル 2人 残0
7	テトリス	999,999	KCT(O^{2}K)	ノーマル ライン784 レベル99+2
8	天聖龍	25,401,200	MAD MAX	ノーマル 3機 ターボ付
9	大旋風	1,208,300	SNK-ES B.Ben	ノーマル ターボ付 2周目エリア62
10	イメージファイト	1,082,500	E-SWAT'S ACTO-SNK(た)B-S©	ノーマル 3機 R-15 ターボ付

ハイテクセガ弘前 ☆=1

青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0177)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	9'09"50	2001年 RSP-M・Y・P[佳]	アウトラン改Ver ALL ノーマル マニュアル
2	ターボアウトラン	9'00"28	2001年 RSP-M・Y・P[佳]	アウトラン改Ver ALL ノーマル オートマ
3	パワードリフト(B)	6'47"04	E-SWAT'S ACTO S.N.K(た)B・S©	こけまくりALL1位先月と同タイム。しくしく
4	パワードリフト(D)	6'51"48	E-SWAT'S 悪賊黄巾党(た)B・S©	まったくなってないはやく40秒台だしたい。
5	パワードリフト(C)	6'54"64	E-SWAT'S© 只今、入院中-[置](妖)	御見舞に来てね♡
6	パワードリフト(E)	6'57"52	E-SWAT'S ヘルニアに完敗!![置]©	ヘラレルニアパワー使用 ALL1位
7	ゲイングランド(1P)	30,114,705	パピー大活やく!(うそ) KCT(O^{2}K)	ノーマル 120秒 こんなもんだね
8	ゲイングランド(2P)	58,976,215	ES-GGG-B・Ben RSP-M・Y・P[佳]	ノーマル 120秒 ALL
9	ゴールデンアックス(1P)	偏差値=287.5	2001年 RSP-M・Y・P[佳]	ノーマル設定 ALL アックスバトラー使用
10	ファイナルブロー	2,569,600	SNK-キツネ目の男(死語)	キムチパワー使用 ALL

プレイシティキャロット八戸店 ☆=2

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(イージー)	2'02"674	THE AM^2 SHOW!(意味有り)	Ⓐ強し!!
2	ハードドライビング(ナムコバージョン)	97,077	ゆーぢ	3周目CP通過
3	ウィロー	166,950	GAN FIGHTER クラークマスターII	ステージ5
4	プラスアルファ	10,000,000+α	赤坂まもる	8-1
5	原始島(1P)	552,400	GAC	5-2
6	ワルキューレの伝説	1,318,060	THE AM^2 SHOW!(誰も見に行かない)	10万×4
7	アクトフェンサー	4,034,980	ラグナT.M	2-3
8	大旋風	1,210,600	赤坂まもる	2-61
9	ギャングウォーズ	117,290	MSP-OAG^2-PON(予)	ジャッキー 3面
10	飛翔鮫	2,245,250	赤坂まもる	復活記念

プレイシティキャロット仙台店 ☆=39

宮城県仙台市青葉区中央1-2-3 第1ビル2F ☎(022)223-8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,601,700	SPREAM-SAKI(天)	ALL
2	ゴールデンアックス	偏差値=470.5	SPREAM-I.Z	ALL 女使用 2人スコア 440.5
3	トンマ	953,100	SPREAM-SAKI(天)	ALL ノーマル
4	原始島	1,591,700	SPREAM-SAKI(天)	ALL
5	ギャングウォーズ	396,980	CYBER-RYU(怒)	ALL ジャッキー使用
6	プラスアルファ	10,000,000+α	SPREAM-SAKI(天) AION-ALPHA	8-6 7-7
7	ウイニングラン	3'35"177	M.I	ALL テクニカル 6周
8	天地を喰らう	5,367,000	CYBER-RYU(怒)	ALL 関羽
9	ワルキューレの伝説	1,565,190	佐藤晋一郎	ALL

ハイテクランド日の出ベガス

宮城県仙台市青葉区中央1-10-23 日の出ビル3F ☎(022)264-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	999,999	ひろちゃん	ライン数=999 設定イージー
2	ゴールデンアックス	偏差値=237	CYBER-RYU(怒)	1コインクリア 120秒設定ノーマル
3	ゲイングランド	30,181,895	SNK	1コインクリア 120秒設定ノーマル
4	レッスルウォー	2,885,400	ハイアップ	R-7
5	ターボアウトラン	8'28"60	Messian Z	マニュアル設定 イージー
6	ベイルート	776,850	Messian Z	設定イージー 3人
7	ロボコップ	4,769,000	TTK-ME	1コインクリア
8	上海II	510	COP	R-4
9	イメージファイト	1,289,800	ベクトル、セリザワ	R2 -4
10	クラックダウン	189,550	TTK-M・E	R3-4

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	999,999	北陵高2-1岩本	ライン999 レベル99
2	原始島	341,900	北陵高の岡崎	R-4
3	ヘルファイヤー	331,000	北陵高の岡崎	3-30
4	トンマ	537,300	北陵高のわたる	クリア
5	ワルキューレの伝説	523,442	北陵高の岡崎	R-8
6	コンチネンタルサーカス	4,647,710	北陵高のJR	JAPAN2位
7	ベイルート	554,350	CPU-荻野	クリア
8	ターボアウトラン	9'25"25	長谷川	マニュアルゴール
9	ターボアウトラン	9'37"78	北陵高の西脇	オートマチックゴール
10	ニンジャウォーリアーズ	287,840	北陵高の岡崎	1コインクリア

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フリップル	79,750	F・D	14面
2	大旋風	393,980	サトウ	エリア46 連射付
3	アクトフェンサー	9,999,990	(連)付Hボタン君	4-3 連射付
4	四川省	1,714	momoe	5面
5	原始島	1,595,550	カサーウェスタリア	ALL連射付
6	マスターオブウェポン	1,406,680	(栄)-CPU-荻野	6面
7	ロボコップ	8,131,800	(栄)-CPU-荻野	ALL
8	クラックダウン	1,332,301	Y・H	
9	テトリス	749,178	Mr.コサック	
10	ゴールデンアックス	120	早くクリアしたい君	最終面

ハイテクセガ平岸&南7条店 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,370,050	LAP-汗っかき	ノーマルALL
2	クラックダウン	4,396,255	LAP-汗っかき	ノーマルALL
3	P-47	863,300	(栄)-CPU-荻野	ノーマルR-8
4	飛翔鮫	10,000,000+α	WHIM-AION NEW SHARK[仙]	ノーマル 4時間3分!
5	アウトラン ver I(Aコース)	4'38"78	NSP-ALWAYS IV-COLUS III	
6	アウトラン ver I(Dコース)	4'34"40	SOE-FINAL-NEC	ハンドルのランクが高い!(左曲りのハーデスト)
7	スーパーモナコGP(オートマチック)	1,328	NSP-HGU-M・N	ノーマル 200円は高い! 3'26"71 6位
8	スーパーモナコGP(オートマチック)	731	LAP-汗っかき	ノーマル ゴールできず!
9	ターボアウトラン(マニュアル)	8'49"68	JDT-DIO	
10	ターボアウトラン(オートマチック)	9'02"07	CIPHER	

コミュニティスペースNTK ☆=11

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	238,150	まりもだくん	6面
2	ウイニングラン	2'22"946	RVF/MIO	テクニカル
3	フリップル	49,210	いろは(NABAKOV)	ST.8 入荷してすぐ
4	大旋風	321,990	ひろぽんIIだ	入荷してすぐ
5	サイバリオン	15,216,340	ひろぽんIIだ	ノーミス×1 MTJ×1 ノータメ×1
6	プラスアルファ	3,686,000	ひろぽんIIだ	3-4
7	トンマ	464,700	NGM-FPS-SJr(札幌)	ALL
8	ワルキューレの伝説	1,081,880	MYM	ALL
9	ゲイングランド	31,352,515	Y・O	ノーマル 150秒
10	クラックダウン	246,752	ひろぽんIIだ	ノーマル 3-4

プレイシティキャロット旭川店 ☆=9

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイテングファンタジー	308,240	ALTHEA	ノーマル 1コインクリア
2	天地を喰らう(張飛)	5,408,700	AION-LAR-TIO	ノーマル 1コインクリア
3	大旋風	622,190	AION-LAR-TIO	ノーマル クリア62
4	天聖龍	25,764,100	FACILITY-ARIS	ノーマル1コインクリアノーミス
5	ウィロー	1,680,700	Eventual- -Hear-Yu.	ノーマル 1コインクリア
6	シュウタウェイ	1,470	AION-NCR	ノーマル プロクラス
7	テトリス(ノーマル)	670,478	FACILITY-ALTHEA	レベル99 ライン765
8	ゴールデンアックス(男)	282.5	FACILITY-ALTHEA	ノーマル 1コインクリア スコア251.5
9	ゴールデンアックス(女)	265.0	FACILITY-ALTHEA	ノーマル 1コインクリア スコア235.0
10	ゴールデンアックス(じいさん)	271.5	FACILITY-ALTHEA	ノーマル 1コインクリア スコア241.5

ファミリーランド ☆=2

北海道北見市二条西1丁目㊣デパート3F ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プラスアルファ	10,000,000+α	EXCEED-ZEN 大丸恋次郎	8-4で達成
2	プラスアルファ	+α	からくり仁左ェ門	7-7で達成
3	天地を喰らう(張飛)	5,352,200	HUL-WINKIST-BOY	ALL
4	イメージファイト	1,686,800	HUL-MARIN-KGT	ALLクリア(連)
5	ワルキューレの伝説	705,390	からくり仁左ェ門	ALLクリア
6	テトリス(ハーデスト)	999ライン	HUL-FAM	
7	ヘルファイヤー	5,643,930	EXCEED-ZEN 大丸恋次郎	5周目 3-20
8	原始島	508,300	HUL-KGT(朗)(好)	最終面ボス しくしくストーリー
9	ブラストオフ	824,050	MARINの夏Ⓚ	しくしくストーリー
10	大旋風	393,690	MARINの夏Ⓚ	入荷2日

ゲームポイントフリーウェイ ☆=1

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャングウォーズ	253,880	NGM-FPS-SJr.Ⓐ'	クリア 残0あと5万
2	ゴールデンアックス	偏差値=247.0	NGM-FPS-SJr.Ⓐ	クリア じいさん使用
3	天地を喰らう(関羽)	5,133,500	阿部 誠	クリア
4	マスター オブ ウェポン	1,591,500	FPS-M…	ACT 6
5	ワルキューレの伝説	1,587,080	NGM-FPS-SJr.Ⓐ	クリア(神×3)
6	トンマ	890,300	NGM-FPS-SJr.Ⓐ	クリア 残り0あと2万
7	ファイティングホーク	1,854,600	(栄)-CPU-萩野	クリア 残り13
8	テトリス	999,997	NGM-FPS-SJr.Ⓐ	レベル 99 ライン 999
9	パワードリフト(Bコース)	6'49"89	GCP-Aim	クリア
10	パワードリフト(Dコース)	6'47"74	AMM-YATCH!	クリア

プレイシティキャロット琴似店 ☆=5

北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大旋風	972,090	Y'	ノーマル設定 2周目
2	ウィロー	1,483,000	BREM-佐藤直行	ノーマル設定 クリア
3	ウイニングラン(テクニカル)	2'22"632	T..	ノーマル設定 4周
4	ハードドライビング(ナムコバージョン)	180,426	BEBE	ノーマル設定 5周
5	ゴールデンアックス	偏差値=238.0	BREM-佐藤直行	ノーマル設定クリア ティリスフレイアー使用
6	アクトフェンサー	9,999,990+α	BREM-佐藤直行 BREM-十六夜	5-3 ノーマル設定 4-5 クリア
7	トンマ	611,100	BREM-VATSHU	ノーマル設定 クリア
8	ファイティングファンタジー	322,830	BREM-VATSHU	ノーマル設定 クリア
9	ストライダー飛竜	300,350	BREM-VATSHU	ノーマル設定 クリア
10	ロンパーズ	2,839,240	NGM-師匠	ノーマル設定 クリア 残=4

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト

No.15	No.29
No.17	No.30
No.18	No.32
No.20	No.33
No.22	No.34
No.23	No.35
No.24	
No.25	
No.26	
No.27	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.15	('87	12月号)
No.17	('88	2月号)
No.18	('88	3月号)
No.20	('88	5月号)
No.22	('88	7月号)
No.23	('88	8月号)
No.24	('88	9月号)
No.25	('88	10月号)
No.26	('88	11月号)
No.27	('88	12月号)
No.29	('89	2月号)
No.30	('89	3月号)
No.32	('89	5月号)
No.33	('89	6月号)
No.34	('89	7月号)
No.35	('89	8月号)

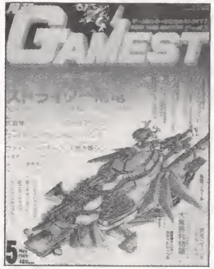
（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社
☎03-293-9321

攻略満載!!バックナンバー好評発売中！

特集：AOUショー



No.32　('89　5月号)
- ●ストライダー飛竜最高潮
- ●天聖竜攻略のカギ
- ●テトリスレベル10への道
- ●ハードパンチャー必勝攻略
- ●イメージファイト最新テク
- ●いまさらABⅡ
- ●四川省ワンポイント

特集：セガがあつーい!!



No.33　('89　6月号)
- ●ゲイングランド攻略
- ●ターボアウトラン攻略
- ●テトリス攻略
- ●ストライダー飛竜攻略
- ●ロボコップ攻略
- ●四川省攻略
- ●アフターバーナーⅡ攻略

特集：ワルキューレの伝説



No.34　('89　7月号)
- ●ワルキューレの伝説攻略
- ●天地を食らう攻略
- ●ヘルファイヤー攻略
- ●トンマ紹介
- ●四川省攻略
- ●ロンパース攻略
- ●アフターバーナーⅡ攻略

キリトリ線

特集：ドライブゲーム



No.35　('89　8月号)
- ●スーパーモナコGP
- ●ウイニングラン攻略
- ●ターボアウトラン攻略
- ●ハードドライビング
- ●ダートフォックス
- ●ワルキューレの伝説攻略
- ●天地を食らう攻略

キリトリ線

攻略満載!!バックナンバー好評発売中！

キリトリ線

特集：AMショー



No.15　('87　12月号)
●AMショー大特集
●虎への道入門編
●ブラックドラゴン攻略後編
●ライフフォース２Ｐ攻略
●魔獣の王国最終面まで攻略
●雑君保父の投稿者時代の作品掲載号!!

特集：ゲーメスト大賞



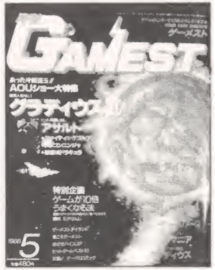
No.17　('88　2月号)
●特集第１回ゲーメスト大賞
●レインボーアイランド攻略
●SRD後半面攻略
●ラビオレプスエキスパート
●バトルフィールド決戦攻略
●雑君保父ゲーパロコミック

特集：新作ヘリ会戦



No.18　('88　3月号)
●新作ヘリゲーム空中大会戦―究極タイガー、A-JAX、サンダーブレード、Mr. HELIの開発者も交えて―
●人気ゲームコマンド大公開
●虎への道マップ付き大攻略

特集：AOUショー



No.20　('88　5月号)
●特集AOUショー
●ニンジャウォーリアーズ全面徹底攻略
●チェルノブ全面攻略
●究極タイガー1000万への道
●札幌ゲーセン紹介
●ゲームが10倍うまくなる法

特集：グラⅡ攻略



No.22　('88　7月号)
●グラディウスⅡ攻略
●ベラボーマン前半攻略&カラーキャラクター原画集
●マップ付アサルト大攻略
●お雀子ハイスクール
●ハイスコア座談会①
●雑君保父ゲーパロコミック

特集：ベラボーマン



No.23　('88　8月号)
●グラディウスⅡ２周目攻略
●ベラボーマン前半面攻略
●源平プロベラボーマン漫画
●上海秘伝のくずし方
●PⅡセクシーショット
●ハイスコア座談会②
●雑君保父グラつうタイムス

特集：地獄めぐり



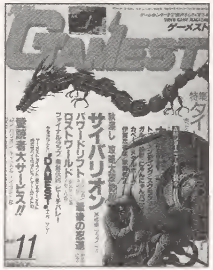
No.24　('88　9月号)
●グラディウスⅡ１周目復活パターン紹介
●ベラボーマン後半面攻略
●地獄めぐりマップ付攻略
●迷宮島前半面攻略
●ヨーロッパゲーセン事情
●雑君保父ゲーパロコミック

特集：ロストワールド



No.25　('88　10月号)
●グラⅡ開発インタビュー
●地獄めぐりアイテムの法則
●ロストワールド攻略
●ギャラクシーフォース攻略
●スカイソルジャー攻略
●迷宮島後半面攻略
●ゲームが10倍うまくなる法

特集：サイバリオン



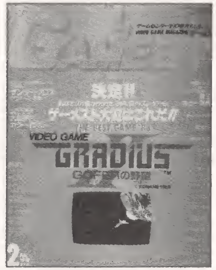
No.26　('88　11月号)
●特集タイトーはどう進む？
●パワードリフト攻略
●サイバリオンマップ&カラーイラスト原画集
●ロストワールド800万への道
●最後の忍道前半面攻略
●年刊パロディDAMEST

特集：AMショー



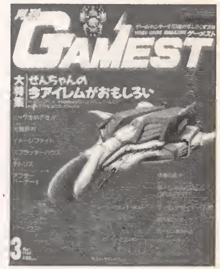
No.27　('88　12月号)
●AMショー大特集
●ロストワールド800万への道
●ファイナルラップバトル編
●オーダイン攻略
●サイバリオン攻略
●カラーテレカデザイン公開
●最後の忍道後半面攻略

特集：ゲーメスト大賞



No.29　('89　2月号)
●特集第２回ゲーメスト大賞
●イメージファイト４～６面
●TATSUJIN後半攻略
●メタルホーク攻略
●サンダークロス後半攻略
●珠玉のカラー年賀状大紹介
●サンダークロスマンガ

特集：アイレムの全て



No.30　('89　3月号)
●今アイレムがおもしろい
●イメージファイト２周へ
●大魔界村宝箱・１～３面
●テトリス基礎編
●スプラッターハウス攻略
●読者のゲーム　アーク
●ゲーセンおわらえ雑君保父

ダイエーレジャーランド郡山店

福島県郡山市大町1-4-5 ☎(0240)34-2121

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,286,950	HEL	ランク・ノーマル (クリア)
2	テトリス	999,999＋α	SPREAM-DIG	ランク・イージー
3	ワルキューレの伝説	818,800	EXC-H・W	1コインクリア
4	ファイティングホーク	1,648,550	XYZ	エリア149 クリア残10
5	グラディウスII	2,274,100	SPREAM-B	2WAY FORCE 4-8
6	パワードリフト(A)	6' 58" 30	E^2＝A(C)！	ALL 1位
7	パワードリフト(B)	6' 47" 47	ODDS(会)-SOL	
8	パワードリフト(C)	6' 55" 35	めんてい終了！	ALL 1位
9	パワードリフト(D)	6' 45" 34	ITA- 時間がないSOL	
10	パワードリフト(E)	6' 50" 71	KAB(な) おわおわSOL	

秋田キャロットハウス ☆=2

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン	2' 21" 250	CHAT'INF- ずるずる	
2	ワルキューレの伝説	1,043,450	NHK	全面クリア ノーマル設定
3	天地を喰らう(関羽)	5,196,700	ARA	全面クリア ノーマル 関羽
4	ロンパーズ	3,282,960	E^2＝A(C)	全面クリア ノーマル 1UP×13
5	ブラストオフ	1,063,000	LIM	全面クリア ノーマル
6	上海II	936	ESFORCE-BEER	7面 ノーマル
7	ウィロー		申請者お待ちしております♡	
8	フリップル		申請者 待ってるよん♡	
9	大旋風		申請して 下さいねん♡	

プレイランドファンタジー ☆=4

宮城県仙台市青葉区中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン (マニュアル)	8' 20" 84	Messiah Z	コックピットタイプ ノーマル
2	テトリス	ライン 647	POLARIS	イージー スコアカンスト
3	ウィロー	1,719,750	SPREAM-SAKI	ノーマル 全面クリア
4	天地を喰らう	5,191,600	SPREAM-Y. U	イージー 全面クリア
5	ゴールデンアックス	306.0POINT	CYBER-RYU(怒)	ノーマル 全面クリア
6	クラックダウン	3,383,453	SPREAM-SAKI(天)	ノーマル クリア
7	ベイルート	753,350	Messiah Z	ノーマル クリア
8	ゲイングランド	31,771,805	FST. K, O	150秒 イージー
9	ファイティング ファンタジー	323,510	CYBER-RYU(怒)	ノーマル クリア

ナムコスカイランド

福島県郡山市中町13-1 うすい百貨店内 ☎(0429)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン (ノーマル)	2' 09" 086	K.A.S	EASY 1位
2	ウイニングラン	2' 10" 246	T.O-Y	EASY 2位
3	ワルキューレの伝説	1,012,380	H.T.T.	1コイン 全面クリア
4	天地を喰らう	5,035,600	EXC	ALL クリア
5	イメージファイト	844,740	伊東	1コイン 13面
6	スプラッタハウス	333,700	1 COIN	1コイン 3-3面
7	フェリオス (イージー)	390,920	柳沼新一	1コイン 残3
8	フェリオス (ハード)	191,300	H.S.N	1コイン
9	ウィロー	12,600	H.S.N	入荷1日目 2面
10	源平討魔伝	?	K.A.S	1コイン 全面クリア

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	8' 27" 15	ATM-ドッギャーン (ATM)	敵車イージー マニュアル使用
2	パワードリフト(D)	6' 46" 00	MARO	6面クリア ノーマル設定
3	ウィロー	279,500	ぼうぶうⓇ	1コイン6面 ノーマル 3人設定
4	ゴールデンアックス	TOTAL POINT 220.0 偏差値＝250.0	村さん(B®)	全面クリア ノーマル アックス使用
5	ゴールデンアックス	TOTAL POINT 227.0 偏差値＝257.0	RMC-SHO	全面クリア ノーマル ティリス使用
6	ゴールデンアックス	TOTAL POINT 236.0 偏差値＝266.0	RMC-SHO	全面クリア ノーマル ギリアス使用
7	ゲイングランド(1P)	31,904,345	青木教授	全面クリア 敵ノーマル 200秒設定
8	ゲイングランド(2P)	63,470,525	I. V & BRN	全面クリア 敵ノーマル 200秒設定
9	クラックダウン(1P)	313,503	LOW	1コイン 4-2 ノーマル設定
10	ファイナルブロー	1,604,930	RIE, HATADA	1コイン 全面クリア ノーマル設定

ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)257-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プラスアルファ	5,827,400	M. O	4周目7面ノーマル エブリ20万
2	ゴールデンアックス	偏差値＝336.0	SPREAM-I. Z	ノーマル ALL ノーミス
3	ワルキューレの伝説	1,038,900	KATLU-はんだ	ノーマル ALL ボーナス×3
4	天地を喰らう	4,599,500	KEI	ノーマル ALL
5	ヘルファイヤー	4,259,310	M. O	ノーマル 4周目4-26
6	ゲイングランド(1P)	33,169,185	SYLPHEED☆DEN	ALL ニューバージョン
7	ゲイングランド(2P)	65,726,575	MAO(わ) & KATLU-はんだ	ALL ハード、タイムイージー
8	トンマ	630,300	Pio^2	ALL

二荒キャロットハウス ☆=3

栃木県宇都宮市二荒町9-4 渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハードドライビング (ナムコ)	118,821	SRM tanaki	ノーマル設定
2	ワルキューレの伝説	1,614,701	Y. T	ノーマル設定 B＝風、光、水
3	大旋風	1,109,310	SRMB-紀宏味の弟子 -M. UZUKA味	2周目エリア46 ノーマル設定
4	ゴールデンアックス	Point 290.5	MB-SP♡JUN(さ)	ノーマル設定 1コイン ALL
5	天地を喰らう	5,196,600	SRM B. FALCON	ノーマル設定 ちょうひ
6	ウィロー	1,463,550	SRM B. FALCON	ノーマル設定 永パなし
7	テトリス(イージー)	ライン 655	目標400！ UWM	イージー設定
8	ファイナルブロー	2,092,330	ひま人 M	ノーマル設定 4面 F.ゴメス
9	ダブルドラゴン2	125,850	MB-ONO	ノーマル設定 ALL クリア
10	カルテット(ジョー)	99,999,999＋α	格闘マシーン 黒沢浩樹	6-25で達成 185面

ゲームブティックジャック＆ベティ ☆=6

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プラスアルファ	10,000,000＋α	SPREAM-BOMB GIN	8-3 残機27 7-7 残機17
2	天地を喰らう(劉備)	5,248,700	AMP-S. K	クリア
3	天地を喰らう(趙雲)	5,118,300	SET	クリア
4	ウィロー	1,527,150	FHERISTAS-GIN	3人 4ゲージ 設定でクリア
5	ハードドライビング	146,706	T. 加藤	5回目 決勝ラップ 1' 26" 11
6	大旋風	1,729,930	SPREAM-BOMB	イージー 3周目 51エリア
7	アルバレスタ	3,016,000	島貫利光	クリア ノーマル設定
8	ギャングウォーズ	200,940	YSK	RD. 5 ノーマル設定
9	ラスタンサーガII	301,400	ぶたさん	クリア ノーマル設定
10	オペレーション サンダーボルト(2P)	4,554,580	ATP & DRG	57.4% 48.3% クリア

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大旋風	1,294,030	FXT-TON	3機 ノーマル 2周目60エリア
2	ウィロー	1,411,350	CYBER-RYU(怒)	3人 3ゲージ ノーマル ALL
3	ゴールデンアックス(1P)	375.0	CYBER-RYU(怒)	2人 3ゲージ 8-4 残5エブリ20万
4	プラスアルファ	10,000,000＋α	FXT-TON	3機 ノーマル 5面中間ボス
5	原始島(1P)	443,200	RYUZI(MARS)	5機 イージー タイムイージー ALL
6	クラックダウン(1P)	5,357,002	FXT-OMI	5人 イージー(ランク3) 3周目3-10
7	ヘルファイヤー(1P)	2,344,990	FXT-TON	5機 ノーマル 4面
8	上海II	572	FXT-OMI	ノーマル ALL
9	トンマ	697,100	ベクトル セリザワ	3人 ノーマル ライン780
10	テトリス	999,999＋α	Gec	イージー レベル99＋α ライン780

ハイテクセガ高崎 ☆=1

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トンマ	265,100	AKI	ノーマル
2	ゲイングランド	30,402,925	M.M.M	ALL クリア ノーマル
3	天地を喰らう	5,044,800	ATF-Z-SHH	関羽使用 ノーマル
4	プラスアルファ	10,000,000＋α	ZIL-APPLE	ノーマル ALLクリア
5	ウィロー	1,525,350	MB-SP♡JUN(さ)	1コインALL 残×0
6	アクトフェンサー	3,028,370	ATF-Z-Noa	2周目 3面 ノーマル
7	ゴールデンアックス	160.3	MB-SP♡JUN(さ)	1コインALL 1ミス
8	テトリス	ライン .999	ATF-TKS	スコア 887826 イージー

マリーン5 ナムコランド

山形県酒田市中町2-5-1 ☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン (イージー)	2' 04" 968	SGG-KEY	ノーマル設定
2	ウイニングラン (テクニカル)	2' 24" 511	HIR	ノーマル設定
3	ロンパーズ	1,095,110	SGG-KEY	ノーマル設定 R-50
4	フェリオス(ハード)	381,200	レッド ミラージュ	ノーマル設定 オールクリア
5	ストライダー飛竜	123,050	AEG	ノーマル設定 オールクリア
6	天地を喰らう	761,030	でじゃぶううひょひょ	ノーマル設定 オールクリア
7	ワルキューレの伝説			申告者なし
8	上海II	1,000	漢和辞典	イージー設定 7面
9	天聖龍	13,434,500	MINORU(す)	ノーマル設定 オールクリア
10	ブラストオフ	777,950	SGG-ENG	ノーマル設定 オールクリア

アビニョン

宮城県登米郡迫町佐沼字錦174 ☎(0220)22-3211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド	8,120,600	ゆう	クリア
2	上海	408	まりちゃん	
3	フェリオス	クリア	信行、昭	ハード
4	イメージファイト	987,400	ゆう	2-6
5	最後の忍道	1,069,100	こんたく	7
6	ワールドカップ	優勝	純一郎、洋介兄弟	
7	ロボキッド	クリア	こんたく、ゆう	
8	中華大仙	888,700	ゆう	クリア
9	エクイテス	100,000km	ゆう	
10	モンスターレア	224,000	佐藤	

ゲームセンターモンテカルロ高崎

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,537,900	MB-SP♡JUN(さ)	1コインALL
2	アクトフェンサー	10,000,000＋α	ATF-Z卒-Noa	1コイン 4周目3面にて
3	トンマ	720,900	BUG	1コインALL
4	天聖龍	23,516,900	ちゅうかなNAT	5up×2 1up×5 3up×2
5	天地を喰らう	5,028,600	ATF-Z-SHA	1コインALL
6	テトリス	953,432	ATF-A・K	レベル99＋α ライン999＋α
7	ワルキューレの伝説	1,289,420	ATF-UTS(深)	1コインALL
8	ハードドライビング	118,411	FCT-KFB-GTV-DEF	4周目と半分
9	ヘルファイヤー	1,397,520	MMM	1コイン 2周目 6面
10	クラックダウン	3,388,703	MMM	1コインALL

ゲームイン・クーガー ☆=1

山形県鶴岡市本町1-8-44 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴールデンアックス	132.5	BLACK-MAN	クリア ティリス使用
2	天地を喰らう(劉備)	5,032,500	加奈ちゃん(す)	クリア
3	天地を喰らう(趙雲)	4,982,600	HID	クリア
4	天地を喰らう(関羽)	4,958,200	HID	クリア
5	天地を喰らう(張飛)	4,695,000	内に出しても いいのよ…KEI♡	クリア おかえりなさいIHI君
6	スーパーハング・オン (ミニライド・オン)	2' 58" 38	NAOYA(す)	60" イージー アフリカ
7	天聖龍	23,628,200	卒論がイオン交換沪紙 F-1のみかりん♡	クリア 残22 2ミス
8	オーダイン	1,261,600	Yow	クリア 残クリスタル 747200
9	ソニックブーム	425,290	Lucky	
10	SRD	967,200	MASHY	ラウンド 2-7

DLL屋内遊園地秋田店

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,555,700	ESFORCE-ZK	2人 3ゲージ 1コイン ALL
2	ゴールデンアックス	偏差値＝306	MOO	ノーマル 1コイン ALL
3	原始島	1,558,250	ESFORCE-ZK	ノーマル 1コイン ALL
4	ベイルート	531,050	MOO	ノーマル 1コイン ALL
5	天地を喰らう(関羽)	5,196,800	ARA	ノーマル 1コイン ALL
6	フリップル	60,790	TF4	ノーマル 1コイン ステージ10
7	ヘルファイヤー	2,591,540	ESFORCE-ZK	ノーマル 1コイン 3-3
8	ワルキューレの伝説	1,003,700	NHK	ノーマル 1コイン ALL
9	トンマ	605,800	ANK	ノーマル 1コイン ALL
10	ラスタンサーガII	303,600	ANK	ノーマル 永パナシ 1コイン ALL

荏原ゲームコーナー ☆=47

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (オートマ)	4,442	EGC-ML(美)-IKE	ノーマル ALL 1位 3'07"83/3'12"89
2	スーパーモナコGP (4速)	4,541	JAG-ML(美)-Y. I	ノーマル ALL 1位 大村さん見てる?
3	スーパーモナコGP (7速)	4,943	ML(美)-Jha	ノーマル ALL 1位 2'50"17/3'00"22
4	ウィロー	1,723,500	HST-ML(美)(お)-SPT	ノーマル ALL 2設
5	大旋風	10,000,000+α	飯代全部大旋風 SSC-VAP	ROUND17で達成 残8 6時間弱
6	ゴールデンアックス (1P)	偏差値 468.0	ML(美)-DMC (ボボ夫)	ノーマル ALL 2設
7	ギャングウォーズ (1P)	214,510	EGC-ML(美)(元)MKZ	ノーマル ALL かせいでないよ!
8	マスターオブウェポン	3,230,820	JAG-KYK べん茶(ML(美))	ノーマル ALL 残0
9	ファイナルブロー	2,503,540	SEEKER-MAC	ノーマル ALL ファイナルブロー未使用
10	クラックダウン (1P)	4,900,673	ママの財布はクラック代 ドラ博士(H)(ML(美))	ノーマル ALL 旧バージョン SB×3

稲毛サンシャイン

千葉県千葉市稲毛3-1-15 ☎(0472)44-9961

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP	4,521	大村世昌	7速 予-1位 決-1位、2-1位
2	ゴールデンアックス	偏差値 255	AAS-MANT-KAN. B	ノーマル 1コインクリア
3	ウィロー	1,555,000	MANT-FIN	ノーマル、1コインクリア 残0(まだまだだぜい)
4	テトリス(バックアップクリアーバージョン)	999,999	CHAT-Y. A	ノーマル 全消し17回 ライン130 レベル30
5	プラスアルファ	10,000,000+α	AAS-MANT-KAN. B-FIN	1コインノーマル エブリ有
6	天地を喰らう(関羽)	5,173,700	AAS-MANT-たけやん	1コインクリア 速射命!!
7	ワルキューレの伝説	1,539,760	MANT-FIN	1コインクリア (かせぎ有) 神様ボーナス3個
8	トンマ	656,600	AAS-MANT-KAN. B	1コインクリア(連)
9	スーパーモナコGP	3,728	湯川士郎	AT 予-1位 決-2位 2-2位
10	天地を喰らう	5,818,000	WGP・AI & ナミゴン	ノーマル 1コインクリア 2P

ウィルトークタイトー高崎2号店 ☆=4

群馬県高崎市連雀町25 ☎(0273)25-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト	6'42"20	ATF-MFP(深)	Aコース
2	パワードリフト	6'42"20	ATF-Z卒-KK(深)	Bコース ALL 1位
3	パワードリフト	6'42"06	ATF-KOTAN(深)	Dコース ALL 1位
4	ハードドライビング	120,029	κ'-Z	セガバージョン スピードコース3周
5	ウィロー	1,527,350	MB-SP♡JUN(さ)	1コインクリア
6	テトリス(ノーマル)	999,999+α	ATF-A. K	ノーマルライン レベル999+α
7	テトリス(イージー)	999,999+α	ATF-NAO	得点カウンターストップ ライン761
8	大旋風	1,963,710	B-5 3LAP目49,56	3周目 エリア60 1コイン
9	ファイナルブロー	1,807,290	佐々木正太	
10	フリップル	44,810	K. Y	ノーマル

中央プラザ(大泉店)

東京都練馬区東大泉1-35-6 ☎(03)978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,397,250	T. TAP	ALL 残0人
2	ギャングウォーズ	215,870	T. TAP	ノーミス ノーマル ALLクリア 残3人
3	ゴールデンアックス	偏差値=245.0 (ティリス)	HYPER-SHINAO	ノーミス ALLクリア ノーマル
4	テトリス(ノーマル)	ライン=905	V. A	999999+α レベル99
5	天地を喰らう(趙雲)	4,623,500	D. S	ノーマル ノーミス ALLクリア
6	クラックダウン	4,467,553	VLS-ACH	ノーミスALLクリア 旧バージョン ノーマル
7	プラスアルファ (ノーエブリ)	5,150,300	HYPER-M・K	ノーマル 4-4
8	ラスタンサーガ	225,100	HYPER-M・K	イージー 5面
9	ストライダー飛竜	125,600	ZER-ショーA=チョチョシビリ	ALL
10	サンダークロス (10円ゲーム)	2,201,200	HYPER-M・K	ベリーハード

ハイテクセガ柏店 ☆=4

千葉県柏市1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マスターオブウェポン	275,130	999倍はでるのか?	ACT. 3
2	スーパーモナコGP	D. P 4,705	UMR	7速
3	プラスアルファ	8,037,400	笠井勇治	6-4
4	天地を喰らう(趙雲)	4,955,400	MGT	ALL ♡
5	アクトフェンサー	1,285,000	GRU	
6	ワルキューレの伝説	956,000	ABT-NOM	コアクマンが好き♡
7	ゴールデンアックス	245.0	HAA-左甲斐	ノーミスクリア
8	ウィロー	1,333,800	IKN-ZAT-KIT	ALL 6面クリア
9	エンフォース	903,000	マニア新井	しゅびびーん
10	大旋風	2,389,500	超マニア"岩"	はいぱっ

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市広5番19号 ☎(0273)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP	4,252	PCB	1-3'06"47 ノーマル 2-3'18"33 7SPP
2	ターボアウトラン	8'36"71	ZIL-APPLE	手こぎ甘い ノーマル
3	上海II	492	さびしいマッキー	4面 ノーマル
4	クラックダウン	4,388,153	NAL	ノーミス クリア ノーマル
5	フェリオス(ハード)	1,196,030	ZIL-APPLE	あと2万なんて… ノーマル
6	フェリオス(イージー)	414,490	H・岩井	ノーマル
7	ウィロー	1,511,850	M. S	1コイン クリア ライフ3 ノーマル
8	M・I・A	699,280	ボタンに負けた…	2-5 ノーマル
9	P-47	1,720,400	CAS	2-5 ノーマル
10	アフターバーナーII	161,776,000	ASC-M・K	HIT932 ALL ボーナスがだめ。

カジノカーニバル

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,553,700	SPZ	ALL
2	ワルキューレの伝説	1,432,937	URX-ODA-Z(仮名)	ALL・妖精×3 あと65万
3	トンマ	645,600	てらさー	ALL
4	天地を喰らう(関羽)	5,058,600	DOKのともだちK	
5	天地を喰らう(趙雲)	5,052,000	帝八(K)	
6	テトリス	ライン=823	すだぴん-Z	B.U.C.V未使用・ノーマル
7	ドラゴンスピリット	994,350	DOK	ALL
8	忍	707,190	カーニバル!	ALL 残=1
9	大旋風	1,038,670	常連	エリア46
10	戦斧			本日入荷・ハイスコア出ず!

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=67

東京都豊島区巣鴨1-15-1巣鴨センタービルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (AT)	D. P 4,412	DCC-AGAS-Rimi	TOTAL TIME 6'23"01
2	スーパーモナコGP (4M)	D. P 4,477	SPREAM-SHOT(た)	TOTAL TIME 6'14"89
3	スーパーモナコGP (7M)	D. P 4,964	ML(美)-Jha	TOTAL TIME 5'48"53
4	ウィロー	1,675,850	HST-Messiah	ALL
5	ゴールデンアックス	偏差値=303.0	なつかしの HSS-D. T. Z	ALLノーミス スコア 273.0
6	天地を喰らう(張飛)	5,482,100	CKS-GUCHA	ALL 連射付
7	天地を喰らう(劉備)	5,503,500	RVS-GUN	ALL 連射付
8	ウイニングラン (イージー)	1'59"863	SPREAM-SHOT(た)	ベストラップ 38"897
9	ウイニングラン (テクニカル)	2'20"419	夢子ちゃんコンクール がんばって!!の蘭	
10	ギャングウォーズ	251,740	最終兵器	4面

筑波学園キャロットハウス ☆=4

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,541,650	LSP-SAYIII	ノーマル 2人 ALL 残0
2	ストライダー飛竜	209,500	LSP-Y. N	ノーマル 3人 ALL
3	ギャングウォーズ(1P) (ジャッキー使用)	183,450	TTG-ARS	ノーマル 3人 5面 スピードタイプ
4	ゴールデンアックス(1P) (ティリス=フレア使用)	偏差値 302,0	たかくん	ノーマル 2人 ALL ノーミス
5	原始島(1P)	1,618,800	No. 5	ノーマル 3機 ALL
6	天聖龍	25,446,800	NEB	ノーマル 3機 ALL 残24
7	天地を喰らう(劉備)	4,457,000	ASS-[P]	ノーマル設定 ALL
8	クラックダウン(1P) (ニューバージョン)	4,447,253	LSP-MSO-OUT	ノーマル 3人 ALL 忍×1 行列×2
9	ワルキューレの伝説 (ハート4つ設定)	1,395,650	TTG-DSK	ノーマル設定 ALL 神様ボーナス×4
10	パワードリフト (Dコース)	6'40"76	LSP-MSO-OUT	ノーマル ALL 1位 終3台 私は元気です! 4510

スペースイン・プラザ ☆=2

東京都八王子市旭町1-1 八王子そごう9F ☎(0426)24-2511 内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大旋風	1,126,520	MYT	2-46
2	R-TYPE	1,328,000	まいむ・まい	2-8
3	四川省	724	少年A	1コイン
4	ワルキューレの伝説	1,880,430	URX-ODA-Z	ALL 1コイン ボーナス×3
5	ゴールデンアックス	238.0	C. P-ILM	ALL 208.0点
6	モンスターレア	671,100	MYT	R13
7	クラックダウン	3,328,650	MYT	1コインALL
8	マスターオブウェポン	2,065,470	RVS-NBG	6面ボス

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=2

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャングウォーズ	95,590	さと坊	1Pプレイ 2面
2	原始島	472,400	しみちょん	1Pプレイ 5面
3	天地を喰らう	4,735,600	香取直樹	1Pプレイ クリア
4	トンマ	554,500	青中・萩原直嗣	クリア
5	ワルキューレの伝説	1,680,660	DYE. S	1Pプレイ クリア B-30万
6	クラックダウン	2,318,850	FRS-NO	1Pプレイノーマル 残=2×100万
7	四川省	674	中村	1Pプレイ
8	ゲイングランド	30,526,705	しみちょん	ノーマル 1Pプレイ
9	ファイナルブロー	1,451,150	バーサークサイパン	1Pプレイ 3人目
10	ブラストオフ	867,650	SUR-会長-E	1Pプレイ ALL 残4

ポニー・ワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	999,999+α	T&F・YM	ライン999+α レベル99+α
2	天地を喰らう(関羽)	5,141,400	あくとう	ALLクリア
3	ワルキューレの伝説	1,237,230	B. B	ALLクリア 10万×4
4	トンマ	705,400	あくとう	ALLクリア あと20万
5	ファイナルブロー	2,691,880	26-0863	ALLクリア KIMNANG
6	大旋風	1,149,550	S. K	AREA 2周目47
7	ストライダー飛竜	338,200	おかピン	1コインクリア
8	ウィロー	1,600,050	もぐもぐ	1ミス・クリア
9	ファイティングホーク	1,956,700	S. K	ALLクリア
10	飛鳥 & 飛鳥	938,000	僕わき	イージー設定 ボーナス×2500

キャッスル&YOU² ☆=34

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,787,200	RVS-GUN	オールクリア、残2、ノーマル 4設(2人未満ならず)
2	天地を喰らう(1P) (張飛)	5,582,200	RVS-GUN(ま)(ネ)	1クレオールクリア、ノーマル 金仙丹B×5
3	天地を喰らう(1P) (劉備)	5,545,300	RVS-GUN(ち)(ス)	1クレオールクリア、ノーマル 金仙丹B×4、(連)
4	天地を喰らう(1P) (関羽)	5,558,200	RVS-GUN(だ)(ミ)	1クレオールクリア、ノーマル 金仙丹B×4 (連)
5	天地を喰らう(1P) (趙雲)	5,521,300	ILG-おじゃる君 (南国)!	1クレオールクリア、ノーマル 金仙丹B×4 (連)
6	マスターオブウェポン	3,414,010	RVS-POKEN	オールクリア、残2 ノーマル3機設定
7	原始島(1P)	1,638,700	PC-ZIN	オールクリア、ノーマル 5設(ノーミス) (連)
8	大旋風	3,467,740	SSC-VAP(チ)	5周目、AREA60 ノーマル 3機設定(連)
9	プラスアルファ	10,000,000+α	JAG-WOP氏 RVS-CHANI	7-7、8-7で達成! ノーマル、3設 (連)
10	クラックダウン (2P)	8,815,767	RVS-CHANI RVS-NBG	オールクリア、ボーナス×17 SB×8、ノーマル3設

ハイテクノーベル神保町店 ☆=14

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大旋風	1,703,320	GMC-ひむ	ノーマル 連射有 3-41
2	ウィロー	1,627,300	Mr. おが君	ノーマル 全面クリア
3	天地を喰らう(1P) (趙雲)	5,237,500	SEP-CRX	ノーマル 全面クリア
4	天地を喰らう(1P) (関羽)	5,331,500	SEP-CRX	ノーマル 全面クリア
5	マスターオブウェポン	3,385,060	TYR-初めてなのよ♡-EXE	ノーマル全面クリア かくし(ボ)=1 残=1
6	ファイナルブロー	2,817,860	TYRANT-EXE	ノーマル ALL 未熟児使用
7	ハードドライビング (セガバージョン)		申請者なし	イージー
8	クラックダウン(1P)	4,738,119	JAG-ゼリーなし-H. S	ノーマル全面クリア ニューバージョン
9	ウイニングラン (スタンダード)	2'24"742	クソババアー ドナルド川崎	ノーマルテクニカル ベストラップ 35'146
10	原始島	438,100	GMC-ひむがし	ノーマル 5面中ボス 誰もやんねえ

サンペデックナムコランド ☆=9

千葉県習志野市谷津1-16-1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,833,650	MIRAGE-MAX	2人 3ゲージ 残0 ALL
2	スーパーモナコGP	4,733	Willy	7S GP I、II とも1位
3	ゴールデンアックス	偏差値=259.5	Fin+Lcy	2人設定 ティリス使用
4	プラスアルファ	10,000,000+α	Willy	8-6で達成。エブリ有
5	アクトフェンサー	10,000,000+α	夢神 圭	4-2で達成。ニューロム
6	原始島	1,608,200	Y・I・SYI	1P. ALL
7	ギャングウォーズ	194,300	さかい	5メン 1P ジャッキー
8	テトリス(ノーマル)	999,999	Willy	798ライン 10万×1
9	ワルキューレの伝説	1,277,650	CD-GOM²	ハート4 ALL あと80万
10	パワードリフト (Bコース)	6'47"67	Willy	ノーマル

君こそゲーメスト!

ゲーム		スコア	ネーム	店舗
ウィロー(2人設定)		1,902,500	ComB-㋜NOR	ゲームプラザ(熊本)
天地を喰らう	張飛	5,582,200	RVS-GUN(ま)(ネ)	キャッスル&YOU2(東京)
	劉備	5,545,300(連)	RVS-GUN(ち)㋜	キャッスル&YOU2(東京)
	関羽	5,606,700	ZACN	個人申請ゲームセンターニュー東京(千葉)
	趙雲	5,521,300(連)	ILG-おじゃる君(南国)	キャッスル&YOU2(東京)
ゴールデンアックス		偏差値=470.5	SPREAM-I.Z	P.C.仙台(宮城)
大旋風		1000万点+α	飯代全部-大旋風 SSC-VAP	荏原ゲームコーナー(東京)
スーパーモナコGP	AT	4442	EGC-ML(美)-IKE	荏原ゲームコーナー(東京)
			ComB-㋜NOM	ゲームプラザ(熊本)
	4速	4561	ML(美)-SPREAM-SOL(主任)	個人申請フエゴ(兵庫)
	7速	4964	ML(美)-Jha	P.C.巣鴨(東京)
原始島		1,638,700(連)	PC-ZIN	キャッスル&YOU2(東京)
トンマ		953,100	SPREAM-SAKI(天)	P.C.仙台(宮城)
ウイニングラン(イージー)		1'59"863	SPREAM-SHOT(た)	P.C.巣鴨(東京)
ギャングウォーズ		811,610	EAST-RUU	イエローハット(愛知)
マスターオブウェポン		3,685,900	SURPASSER-LEE	ウィルトークタイトー大街道(愛媛)
クラックダウン	旧バージョン	4,900,673	ママの財布はクラック代 ドラ博士(H)(ML(美))	荏原ゲームコーナー(東京)
	ニューバージョン	4,899,172	T・しばた	個人申請ゲームスポット21(東京)
ゲイングランド	1P	31,431,175	EGC-ML(美)(元)MKZ	個人申請 荏原ゲームコーナー(東京)
	2P	62,367,165	ドラ博士H.S&ボボDMC	個人申請 荏原ゲームコーナー(東京)
ロンパーズ		9,116,390	VERCA-HSA	モンキーハウス本館(福岡)
ターボアウトラン	マニュアル	7'40"62	ComB-(は)A.K.D. 来月で究極だ!	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)
	オートマ	8'25"53	ComB-(は)A.K.D. こちらはすでにおはってる。	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)
ハードドライビング	チャンピオンシップ	1'21"18	酎ComB-(マ) ペガサスラビットV	ゲームプラザ(熊本)
	スコア	276,326	もしが爆田博士じゃ!! C.Mひげぴん	ゲームプラザ(熊本)
フリップル		98,250	NAL	キャノン最前線(愛知)
ファイナルブロー		4,004,540	L.M.IKA	個人申請メディアインオビヤ(高知)
上海II		1,544	AH!	ウィルトークタイトー金沢(石川)
パワードリフト	Bコース	6'42"20	ATF-Z卒-K.K(深)	ウィルトークタイトー高崎2号(群馬)
	Dコース	6'40"76	LSP-MSO-OUT	筑波学園C.H(茨城)

今回のトップはウィローから。特にゴールド部門は集計しませんでしたが、希望があれば集計するかもしれません。ちなみに2人設定・3ゲージが標準です。

続いて同じくCPシステムの天地の喰らう。キャッスル&YOU2の独占と思われたが、関羽に名乗りを上げた彼は、金仙丹×6。引きの強さがポイント。

ゴールデンアックスはキャラクター別では特に分けませんでした。しかし、この偏差値は…。もはや偏差値とはいえないね。

大旋風は早くも1000万点+αでも、あんまりロケストで極めないでね。

スーパーモナコGPは、ギア別のドライバーズポイントで集計。しかし、AT部門ですでに同点1位。早くも嵐の予感!!

その他は、ハードドライビングのスコア部門でイージー設定があったのですが、ノーマル設定のみで集計しました。(差が激しい)

ファイナルブローは、10カウントKOで体力ボーナスが4倍になるそうです。

話は変わりますが、最近ウソスコアの密告電話がありました。紙上での制裁はしませんが、以後のスコアは無視するのでそのつもりで。
また、前回のファイティングファンタジーは、乱入プレイだったそうです。(記入ミス)

また、テトリスなのですが、あることをするとパターンが一定になり、全消しボーナスを大量に取れてしまうことが判明したので打ち切ります。ちなみにライン130でスコアカンストが出ています。

(悠理)

ハイスコア番外地 ★はつきません

ワイルドファング	324,150	ComB-(孔)KJK	ゲームプラザ(熊本)
レッスルウォー	9,451,400	まっだやん	ハイテクセガ延岡(宮崎)
天聖龍	25,764,100	FACILITY-ARIS	P.C旭川(北海道)
サイバリオン(実戦編)	22,400,030	HCS-MPL(マ)	コインスナック24(岡山)

前回の訂正

天地を喰らう(張飛)	5,296,100	GOR-TNC会長	ハイテクセガ金沢(石川)

プレイシャトー ☆=22

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 泰光ビル2F ☎(045)251-8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,713,100	I. L. G-NEO(南国)	ALL 2人 3ゲージ ノーマル
2	天地を喰らう(張飛)	5,461,100	I. L. G-NEO(南国)	ALL ノーマル
3	天地を喰らう(劉備)	5,532,200	I. L. G-NEO(南国)	ALL ノーマル
4	天地を喰らう(趙雲)	5,343,600	I. L. G-おじゃる君(南国)	ALL ノーマル
5	ゴールデンアックス(2P)	偏差値=321	I. L. G-NEO & M・M	ALL ノーマル
6	大旋風	1,203,060	CTR(F. T)	ラウンド2 エリア51、ノーマル
7	フリップル	84,190	I. L. G-FREEPLAY(南国)	14面 ノーマル

ゲームセンターUFO ☆=43

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大旋風	1,326,800	URX-SUM	AREA-60 連射装置
2	ウィロー	1,677,550	URX-BKP	ALL 残=0
3	ギャングウォーズ	528,530	URX-TEC	ALL 残=0 マイク使用
4	マスターオブウェポン	2,046,550	PAC	R-6
5	ゴールデンアックス	235	URX-BKP	SC-205.0 残=1
6	天地を喰らう(張飛)	5,341,400	URX-SUM	金仙丹×3 連射装置
7	天地を喰らう(劉備)	5,325,200	いしいさんのでしのでし	金仙丹×1 連射装置
8	天地を喰らう(関羽)	5,451,200	URX-SUM	金仙丹×3 連射装置
9	天地を喰らう(趙雲)	5,211,300	いさおのでし	連射装置
10	ドラゴンブリード(ウソTM)	0	ここのゲームセンターの温度は30℃をこえる!!	カウンターストップ5もう発売しているかな?

ジョイランドオレンジ ☆=2

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大旋風	414,760	ナゾの人	?
2	テトリス	158,565	武蔵	ライン233 レベル54
3	スプラッタハウス	418,200	小林	クリア
4	ラスタンサーガ2	209,100	小林	6面
5	四川省	670	ひろよ	6面
6	天地を喰らう(劉備)	4,724,500	藤井	クリア
7	トンマ	454,300	しゅうじ	6面
8	ファイティングホーク	637,950	小林	エリア139
9	ロボコップ	2,625,600	TNW-SGM	4面

ゲームセンターコパIII ☆=1

神奈川県泰野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,709,950	N.ARC-K08-RUS(谷)	ALL・2機設定 残×0
2	マスターオブウェポン	1,658,450	OMP-J. J	ACT5 (ボ)×1 ノーマル
3	原始島(1P)	1,563,100	N.ARC-K08-RUS(谷)	ALL ノーマル 残×3
4	原始島(2P)	1,645,100	N.ARC-K08-RUS(谷)&のっさん	ALL 両方共 残×1
5	ヘルファイヤー(1P)	8,721,370	N.ARC-K11-S. S	7周目 5-4
6	テトリス(カンストライン部門)	ライン=780	N.ARC-K11-ZAP(谷)(か)	ノーマル スコア、レベル共にカンスト
7	プラスアルファ	10,000,000+α	N.ARC-K12-TEL(か)(ふ)	8周目6面達成 残×5 1UP×6
8	サイバリオン(基礎編)	10,413,940	N.ARC-K08-RUS(谷)	100万×4 残×3 10万×1 2設
9	サイバリオン(実戦編)	19,732,370	OMP-J. J	200万×4 残×3 20万×1 No.74
10	ドラゴンスピリット(旧Ver.連射あり)	1,295,580	N.ARC-K01-ZAP(谷)(か)	ALL ミス×2 残×0

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP(4速)	ドライバーズポイント 3,362	TNY-SET	1,2RACEクリア ニュースター
2	スーパーモナコGP(AT)	ドライバーズポイント 3,489	TNY-SET	1,2RACEクリア ニュースター
3	ターボアウトラン	9'08"29	JNY-SET	ニュースター
4	プラスアルファ	5,140,700	K.K	4周目7面 ニュースター
5	クラックダウン	4,319,701	AKO-RS	クリア ノーミス ニュースター
6	天聖龍	11,333,200	JNY-DS	1コイン 残0機 上高地
7	トンマ	264,800	あらい魔美	上高地
8	スーパーモナコGP(7速)	ドライバーズポイント 4,151	JNY-SET	1、2RACEクリア ニュースター
9	ダブルドラゴンII	33,030	T	上高地
10	テトリス(イージー)	999,999	オグチ	ライン999 レベル99 ニュースター

ウィルトークタイトー金沢店 ☆=2

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大旋風	790,690	BABI&IKUBO	ノーマル エリア123
2	ウィロー	1,600,000	TFT-天帝	2人 3ゲージ ALL
3	フリップル	65,280	NOB	11面
4	フリップル	80,700	YOG-SOTHOTH	14面
5	スーパーモナコGP	1,934	TFT-雷神	2レース目 とちゅうAT
6	原始島	362,800	TFT-天帝	4面
7	ウイニングラン (イージー)	2′09″441	GOR-TOTTE	だれかやってよ その1
8	四川省	2,206	DNA	STAGE 6
9	上海II	1,544	AH!	11面
10	ファイナルブロー	2,162,160	うっきー	ALL

コスモランドむさし

石川県金沢市武蔵町14-34 ☎(0762)22-0342

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	82,600	YAMAFUSA	ノーマル 3人設定
2	天地を喰らう(張飛)	5,030,400	NZM	
3	プラスアルファ	2,922,800	TAKEHIKO	
4	ワルキューレの伝説	1,046,570	GOR-ANICEFARM	ハート4つ ALL
5	マスターオブウェポン	1,425,410	RUSTIC-WOP	6面
6	アクトフェンサー	3,824,220	GOR-ラーメン将軍	2-3
7	ヘルファイヤー	369,100	ZIX	R-4
8	ターボアウトラン	8′45″70	HHH?	AUTO MATIC
9	レッスルウォー	826,300	佳	R-4
10	ハードドライビング	119,944	K	

イエローハット ☆=48

愛知県名古屋市中村則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハードドライビング (スコア部門)	351,483	GAF-GF	11周目 イージー設定
2	ターボアウトラン (マニュアル部門)	8′07″84	超人ばあ～	DXタイプ ノーマル設定
3	ターボアウトラン (オートマ部門)	8′48″73	IPM-聖帝HID	DXタイプ ノーマル設定
4	アースシェイカー	11,229,550	HCM-SSH-MOLE=宇宙人	3ボール設定
5	ウィロー	1,725,350	FPG-SHO	ALL 2人設定
6	大旋風	1,929,960	PETTON	3周目の エリア60
7	ギャングウォーズ (1P)	811,610	EAST-RUU(長)	ALL 3人設定
8	ゴールデンアックス (1P)	偏差値=361.0	FPG-MTS	ALL ノーミス
9	ゴールデンアックス (1P)	偏差値=410.5	IML-PET & FPG-MTS	ALL ノーミス
10	ロンパーズ	7,701,860	IML-ふざけるな(た)	ALL 1UP×21 3ミス

キャノン最前線 ☆=16

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)832-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴールデンアックス	2,935	ZAT	263Point ドクーク
2	大旋風	1,019,120	LAY家²	2周目エリア46 1周目ノーミス
3	プラスアルファ	10,000,000+α	AKI(た)	7-4 残3
4	ワンダーボーイ	441,470	LAY家²	4-2
5	ロンパーズ	8,452,870	JMAC(た)	1UP×23 ALL
6	フリップル	98,250	NAL	R-15 モッタイナイオバケ
7	ワルキューレの伝説	1,566,570	JKT-MAD(た)	かせぎ56 10万×4
8	ブラストオフ	571,300	KK	ノーミスクリア ナムコ入社
9	テトリス	999,999	ZAT	690ライン イージー
10	ファイティングファンタジー	324,470	ZAT	クリア

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=8

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プラスアルファ	10,000,000+α	UUU(た) VRC-FEE.	ノーマル 6-7 7-5
2	ウィロー	1,339,600	VRC-MSS.	ノーマル クリア 残1
3	ハードドライビング (スコア部門)	263,782	L TEMPLE	ノーマル ナムコVer 7周目 AT
4	ハードドライビング (CSタイム部門)	1′24″17	MAL.	ノーマル ナムコVer クリアAT
5	原始島(1P)	1,582,100	VRC-M.H	ノーマル クリア
6	テトリス(ノーマル)	ライン=681	DIC-SPK.	レベル99 スコア999,999
7	ゴールデンアックス (1P)	偏差値=246.5	MAL.	ノーマル クリア ティリス使用
8	ワルキューレの伝説 (1P)	1,209,130	KFK.	ノーマル ハート4コ クリア
9	大旋風	558,560	たぶんKFK.	ノーマル エリア60
10	アクトフェンサー	4,337,990	えんどうさん	イージー 4機 1周クリア

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町7番町 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	193,700	WWF & AMP	ノーマル設定 R-ALL
2	天地を喰らう(趙雲)	4,421,000	交渉成立EMI	R-ALL
3	フェリオス	397,010	ゲルマニウム佐古田	R-ALL イージー ライフ×3
4	ワルキューレの伝説	1,139,650	PMW-OKN	R-ALL ライフ×3 イージー設定
5	ゴールデンアックス	237	LUNA-(安)	R-ALL イージー ライフ×3
6	アクトフェンサー	9,999,990+α	AAC-GABIN	4-5で達成 ノーマル設定
7	プラスアルファ	10,000,000+α	JOB-長岡店は ジーザスあつし	8-4で達成 ノーマル設定
8	トンマ	307,900	(若)ガマ洋怪	R-7 大ボスで崩御
9	ファイナルブロー	1,062,400	マジシャンEMI	ノーマル設定 ゴメス使用、R-ALL
10	ウィロー	1,363,400	クリ丸	ノーマル設定 3PLAYRES、R-ALL

ハイテクセガ万代店 ☆=4

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP	3′16″10	小川	ノーマル A.T 2回戦決勝まで
2	ターボアウトラン	8′29″87	JOJO弟子 (J) WEELLTH	ノーマル A.T
3	テトリス	999,999	Beene-APL	ノーマル レベル99+α ライン859で達成
4	ウィロー	1,483,500	クリ丸	ノーマル 1コイン ALL
5	ファイナルブロー	2,397,410	フリオセザール チャベス	ノーマル ALL
6	大旋風	948,990 Pts	サイバーマスター	ノーマル 3機設定 2-36
7	アクトフェンサー	9,999,990+α	AAC-GABIN	イージー 4-5で達成
8	ファイティングファンタジー	308,880	nori	ノーマル ALL
9	上海II	678	KOG	ノーマル 5面
10	ゲイングランド	30,513,655	AAC-SAD	1P クリア

プレイシティキャロット長岡店 ☆=3

新潟県長岡市大手通り1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,476,450	超角田	ALL
2	天地を喰らう(関羽)	5,152,200	敵将とっつあむ	ALL
3	ワルキューレの伝説	1,132,290	YASS	ALL 神様×4
4	プラスアルファ	10,000,000+α	関 JOBあつし	8-5
5	アクトフェンサー	9,999,990	超家蓄 シコシコ角田さん	4-3
6	大旋風	822,160		2周目 エリア16
7	イメージファイト	2周目補習クリア	四谷さん	7月1日 せいろくさん元気
8	テトリス(ノーマル)	999,999	(よ)	ライン804

ゲームインカナザワ ☆=2

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴールデンアックス	H : 363 S : 333	魔神衆 U-まつい(チ)	ALL(ノーマル) バーバリアン
2	ファイナルブロー	2,151,900	JUDAS. P	ALL (ノーマル)
3	ロンパーズ	891,590	GOR-神様は中国人-たあれん	ノーマル R.40
4	クラックダウン	3,360,203	魔神衆 鉄神"J"	ノーマル ALL
5	ターボアウトラン	9′05″53	魔神衆 邪神ORC	ALL(ノーマル) オートマ
6	ベイルート	376,300	魔神衆"まだやれる"にゃん²SPT	ALL (ノーマル)
7	ストライダー飛龍	369,300	GOR. ラーメン将軍	ALL (ノーマル)
8	ファイティングファンタジー	310,850	魔神衆 U-まつい	ALL (ノーマル)
9	上海II	846	宇野宗祐	ALL (ノーマル)
10	テトリス(イージー)	999,999	G.BERGER (ま)(チ) (桜)白山人(309H)	レベル99 ライン999

HI-TECH SEGA金沢 ☆=1

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,889,450	GOR-ISD	ノーマル ALLクリア 2人 3ゲージ設定
2	天地を喰らう(張飛)	5,313,300	GOR-TNC会長	ノーマル ALLクリア 張飛使用
3	ゴールデンアックス	偏差値=303.5	魔神衆・U-まつい	ノーマル ALLクリア 2人設定・バーバリアン使用
4	大旋風 (連)	1,031,480	ありくん	ノーマル 2周目 AREA43連射付
5	ベイルート	372,250	魔神衆・にゃんにゃんSPT	ノーマル ALLクリア
6	ファイナルブロー	2,211,220	TFT-天帝	ALLクリア イージー
7	天地を喰らう(2P)	6,225,800	GOR-TNC会長 GOR-ラーメン将軍	ノーマル ALLクリア 張飛+関羽
8	パワードリフト(C)	6′47″66	ずんたたおらおら 小原君	ALL 1位クリア
9	SDI	79,635,610	やんちゃ姫・GTO Ⓡ TM	ノーマル 4機ALL オールパ・S=34・ノーミス
10	ファンタジーゾーン (連)	20,059,080	HOW-SOUSUI.	5-2(R-34) 3ミス ノーマル連射付

プレイシティキャロットIN甲府店(甲府周辺集計) ☆=6

山梨県甲府市下飯田1-8ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,508,300	光の戦死 ドバンII②	1コインALL!!
2	ギャングウォーズ	161,950	C&P 究極おさる ウッキー	ハゲに殺された…甘すぎ!
3	アクトフェンサー	10,000,000+α	C&P みゆきちゃん②	4-3で達成
4	原始島	530,250	YELLOW君	5面
5	ワルキューレの伝説	1,333,280	KEI	1コインALL!!
6	天地を喰らう(張飛)	2,956,500	池田	8面
7	ウイニングラン (イージー)	2′03″793	LEYTON HOUSE	POLE TO FINISH!
8	ウイニングラン (テクニカル)	2′25″462	SUNPLAZA TATSUNO	POLE TO FINISH!
9	ゴールデンアックス	偏差値=240.0	C&P みゆきちゃん②	アックス・バトラー ノーマル クリア
10	大旋風	まだ誰もハイスコアを出してません。	光の戦士HABAN君 頑張って!!	

ゲームタウンファンタジー ☆=1

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパース	964,980	人間模怒寄	なかなかむずかし
2	ウィロー	1,316,350	DES-GBY	1コインALL ノーマル
3	ワルキューレの伝説	1,006,490	KBA	ノーマル
4	パワードリフト(B)	7 32″39	DES-BOH	
5	モンスターレア	311,370	泰雄の兄	兄貴として頑張るぞ
6	ブラストオフ	633,200	WIZ	ノーマル
7	TATSUJIN	1,686,940	GBY-DES	ノーマル
8	マスターオブウェポン	1,425,740	HUN	ノーマル ACT-6
9	天地を喰らう	832,800	DES-BB	ノーマル すぐねかされるよ
10	大魔界村	287,600	オペラ男ゴシック	

がらんがらん ☆=1

長野県駒ケ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(ノーマル)	ライン=815	ATM-G.O.T.Y-Buchi	点レカンスト まだまだだじゃ!!
2	ワルキューレの伝説 (1P)	850,650	ATM-G.O.T.Y(地) 難野	ALL 予想どーり 残㋩ 1
3	イメージファイト (連付)	1,416,900	ATM-[N] VIP(ら)	ALL 2周クリア 残5機
4	ロボキッド	561,100	N-Lee2(ら) (FGD)	あくと15迷路してる 永バなし
5	アルカノイド	730,200	ATM-H.ADM!(み)	33面しねや!!
6	ファイティングホーク	1,815,200	ATM-らんまⓂ	AREA 149ALL 残11
7	グラディウスII① (新Ver)	1,318,600	TOS(あ)	2-8Ⓕ もうやんない(うそ)
8	ダライアス (旧Ver)	4,605,300	AKO(あ)	Zクリア 残5機 つぶしなし
9	ダッシュ野郎	149,740	ATM-G.O.T.Y(地) 難野	7面ガス欠
10	ダブドラ (ひまつぶし)	999,990	AKDあんどGYA	ALL カンスト ダライアスTM

がらん3 ☆=2

長野県伊那市大字伊那1951-1 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(ノーマル)	ライン=721	PST-NPIP Ⓓ	カンスト (レベル・点)
2	ハードドライビング (ナムコVer)	1′21″72	ZUW(あ) ミッション 突っこみゴール	チャンピオンシップ タイム(ノーマル)
3	ハードドライビング (ナムコVer)	264,057	ZUW(あ) ミッション	スピードコース (ノーマル)
4	ワルキューレの伝説 (1P)	845,390	ZZA!(か) ピンボール命	初クリア 残㋩ 1 ㋮1.5
5	ダライアス(EX)	10,417,590	じーぢーG(あ) DAT	Vクリア ノーミス
6	ダライアス(EX)	10,394,540	DAT-N-BGL(ら)	Zクリア ノーミス
7	グラディウスII③ 新Ver	4,504,400	N-VIP(ら)	7-5 F サギモアイ
8	グラディウスII④ (新Ver)	6,422,800	K・オペラ男(あ)	10-8 復活できん。
9	フェリオス(ハード)	1,081,050	N-VIP(ら)	ALL 残0ノーダメ (デュボンに残1で。)
10	A-JAX	2,506,300	TOS(あ)	ALL 7キ設定

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央セントラルビル地下 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	1,426,991	ESP-Kしま	ハート×4 神様×4 ALL
2	トンマ	541,400	SDR(FGD)	ALL タコ×1
3	アクトフェンサー	9,999,990+α	MBX-FGD-EDV	4-3 タコ×2
4	プラスアルファ	10,000,000+α	S.E.R-K・K	8-7
5	ギャングウォーズ、	172,270	FGD-BALさん	攻撃型1P
6	原始島		S.E.R-K・K	ALL
7	ウィロー		S.E.R-K・K	ALL
8	ハードドライビング	1′23″26	HMTL-MID(ら)	ミッション

■ヒットゲームBEST10

カプコン健闘光る

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	テトリス	526	セガ
—	2	ウィロー	327	カプコン
3	3	天地を喰らう	218	カプコン
—	4	ゴールデンアックス	205	セガ
9	5	ウイニングラン	179	ナムコ
2	5	ワルキューレの伝説	179	ナムコ
—	7	大旋風	135	タイトー
—	8	プラスアルファ	119	ジャレコ
14	9	ゲイングランド	107	セガ
5	10	ターボアウトラン	103	セガ

11位	12位	13位	14位	15位
スーパーモナコGP 85	ワールドスタジアム 82	レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ 67	上海II 65	パワードリフト 64

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	テトリス	554	セガ
—	2	ウィロー	238	カプコン
—	3	ゴールデンアックス	229	セガ
2	4	天地を喰らう	215	カプコン
4	5	ウイニングラン	200	ナムコ
3	6	ワルキューレの伝説	131	ナムコ
5	7	ターボアウトラン	102	セガ
6	8	ファイナルラップ	94	ナムコ
—	9	スーパーモナコGP	86	セガ
—	10	ゲイングランド	76	セガ

11位	12位	12位	14位	15位
ハードドライビング 76	パワードリフト 75	ワールドスタジアム 75	上海II 70	オペレーションサンダーボルト 64

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は67店6月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

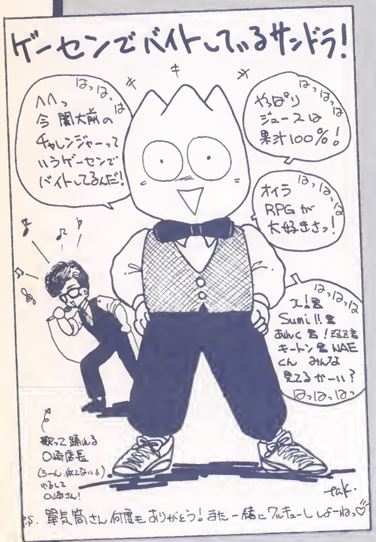
今月もテトリスのTOPの座はゆるぎませんでした。得点は落ちていますが、それはハイスコアの集計店が前回より少なかったのが大きな理由で、数字ほど落ちていません。実際にはインカムは落ちたものの人気では少し上がったという所でしょう。

実力派カプコン人気2位3位

2位以下は、ウィローが発売と共にダッシュして2位に入ってきたのが目立ちます。CPシステムのグラフィックの力を生かしたキャラクターの魅力がヒットの要因でしょう。ゲーム内容も良くまとまっていると思いますが、上手なプレイヤーにとっては一気に先に行かれてしまうという点が心配です。寿命という点では、やはり少し不安があるのではないでしょうか。後半の難しさというのは、ゲームの寿命を伸ばすためには必要です。

今月順位を伸ばしてきたのはゴールデンアックスです。ほとんど大画面で音も良く聞こえるエアロ筐体（セガ製）に入っているのが強味だと思います。筐体がゲームのキャラクターの良さを最大限に引き出しています。

天地を喰らうは、難易度のバランスと長く遊べる要素を充分に考えたゲーム作りが今になって生きてきています。



大阪府　由佳さん

堅調スポーツ3機種

新製品では人気で大旋風が7位に入ってきました。このゲームは究極タイガーのシリーズとしては今ひとつのスタートとなってしまったようです。

スーパーモナコGPは出回り方が今ひとつ。入っている所ではかなり人気を呼んでいるみたいです。ただ、ドライブゲームが1つのゲームセンターにいくつもある状況で抜け出すのはなかなか大変かもしれません。

ゲイングランドの復活はなかなかびっくりしました。一度完全に圏外に出てから復活するゲームはほとんど例がなく、このゲームが名作だということを証明した形となりました。

アクトフェンサー、原始島という所は今月は落ちてしまいました。今ひとつパンチ不足だったか。

来月はドラゴンブリードやナイトストライカーといったところが出てきそうです。（ぜんじ）

天野スポーツのゲームコーナー ☆=1

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	299,500	PROJECKT!!	1 コイン 6面
2	天地を喰らう(趙雲)	4,998,200	内海大岩	1コイン 全面クリア ノーマル連射装置なし
3	天地を喰らう(劉備)	4,928,900	KOYC and URIKURU	1コイン 全面クリア ノーマル連射装置なし
4	ストリートファイター	704,700	XYZ 改め デーモンきまぐれ	1コイン 全面クリア ノーマル 乱入なし
5	スーパーマン	1,876,200	オルソン参上	1コイン 全面クリア ノーマル
6	ストライダー飛竜	189,950	徳原瑞貴	1コイン 5面 ノーマル
7	アクトフェンサー	1,927,340	NHK	1コイン 4面 ノーマル
8	モンスターレア	368,220	INA	1コイン 8面 ノーマル
9	テトリス	999,999+α	WTM-ⓣ	ライン999+α レベル99+α 全消1
10	テトリス	999,999+α	RNM	ライン999+α レベル99+α

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド	60,635,545	BASUとMAGE	2P
2	ストライダー飛竜	309,800	MPYよしみ	6
3	トンマ	487,600	KRG・直美	6 面
4	四川省	1,612	EA	5人目 2面
5	ゴールデンアックス	153.5	グリバリ-NAM	
6	スプラッターハウス	644,000	グリバリ-NAM	
7	ゲイングランド(2P)	60,183,625	BASUOとMB	
8	テトリス	671,291	Sgt PePPer	

ビッグキャロット京都 ☆=5

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フリップル	57,280	D. I	STAGE 9
2	プラスアルファ	10,000,000+α	RYO, TUR, PAJの3名様	
3	ハードドライビング(ナムコバージョン)	1'24"71	HYO	AT使用
4	ハードドライビング(得点部門)	185,180	BWH	
5	ワルキューレの伝説	1,672,740	H. K	ハート×4 残ハート 4
6	原始島	1,553,900	SHIT.	1ミスクリア
7	ウィロー	1,662,100	YYY	2人設定 ライフ3 ALL
8	ファイナルブロー	2,347,500	KRN	Kim Nang 使用
9	天地を喰らう(張飛)	5,164,100	ひくいTUR屋	ALL
10	テトリス(ノーマル)	999,999+α	ISP.	ライン154 レベル34

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17-3 ☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(イージー)	2'10"946	PARASITE	
2	ウイニングラン(テクニカル)	2'25"748	DSG	
3	ストライダー飛竜	325,300	INGS-RAY	全面クリア
4	アクトフェンサー	10,000,000+α	DLF-INGS-RAY (WXY)	プラスアルファ 1000万達成記念
5	テトリス	770,701	GOL-K・M	ライン778、レベル99+α
6	イメージファイト	P2	KGP-INGS-R	バース地帯、P1クリア
7	メタルホーク	10,297	MOTORHEAD	ALL
8	ワルキューレの伝説	438,330	きんさんII	オールクリア
9	ロンパーズ	2,659,110	GOL-K・M	オールクリア
10	究極タイガー	6,620,450	黒藤双児	エリア632

ハイテクランドセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3-2-4 ☎(06)606-3515

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴールデンアックス	偏差値=374.5	CHAr-GEKI ぶ (京極)	ノーマル ALLクリア
2	ターボアウトラン	8'51"87	NGF-大橋薫もファン	敵車イージー AT
3	ターボアウトラン	8'34"89	NGF-大橋真弓のファン	マニュアル
4	ストライダー飛竜	415,100	A (TALLEST-有山) C	ベリーイージー
5	ロボキッド	1,013,100	TALLEST-有山	R-22 ノーマル
6	テトリス	ライン=580	SDI-BOSTON	ノーマル設定 カウンターストップ(全消しボーナスなし)
7	トンマ	523,300	CYCLONE あそびですAEG	ALLクリア イージー
8	ゲイングランド	31,016,405	EVE & XAX	ALLクリア イージー
9	ダブルドラゴンII	申請者なし		3人設定 ノーマル
10	忍者龍剣伝	2ヶ月連続 申請者なし		ノーマル (SDIレバー)

ゲームセンターニューチャンピオン ☆=37

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,786,650	ComB-(は) St. 神魅羅(タ)	ノーマル設定 2人3ゲージ ALL
2	大旋風	3,132,100	ComB-(は) やる気0%原田	ノーマル設定 5周目46エリア
3	ゲイングランド(1P)	31,315,805	ComB-(は) たごさく	ノーマル設定ALL 給料全部ですか?
4	ゲイングランド(2P)	62,002,965	たごさく & あきんど	ノーマル設定ALL 勝てるわけない。
5	ギャングウォーズ(1P)	スコア申請者なし。	KST (クソゲー処理隊)	ホラーストーリーは神魅羅 エリア88は原田で勝負!
6	プラスアルファ	10,000,000+α	ComB-(は) St. 神魅羅(タ)	ノーマル設定20万エブリ 8-3で達成
7	スーパーモナコGP (4速)	0'59"44	ComB-(は) A.K.D. プラザvs本館ですね。	ノーマル設定 GPの Best Lapです。
8	スーパーモナコGP (4速)	D.P 4,476	ComB-(は) A.K.D. 背中がいたい。	ノーマル設定 ALL P.P×3
9	ターボアウトラン (マニュアル)	7'40"62	ComB-(は) A.K.D. 来月で究極だ!	ノーマル設定ALL ギアガチャ+α
10	ターボアウトラン (オートマチック)	8'25"53	ComB-(は) A.K.D. こちらはすでにおはってる。	同上 熊本のみなさん夏は必ず来てネ

明石ラポス2Fゲームコーナー

兵庫県明石市本町1丁目1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(ライン)	669	SVR-MYA-NIS(す)	カンストできんかったよ ノーマル
2	テトリス(点数)	778,725	THC-DET	ライン597 また来て下さい
3	ゲイングランド(1P)	30,630,335	Mr. YA!	ALL、ノーマル
4	最後の忍道	567,200	森口	R=6、ノーマル
5	エキサイトリーグ	6,716,200	???	7試合目
6	イメージファイト	1,065,400	THC-SIR(会)	2-4
7	ファイナルブロー	3,565,400	Mr. TAK	ボーナスは10カウント ノーマル、ALL
8	忍	238,540	SVR-もんまるくんキング	SP×4 なにを今さらなめとんか
9	バブルボブル	3,667,080	K・T	63面
10	グラディウスII	3,619,200	TALLEST-有山	5周目8面、(I)-F

ゲームハウス999 ☆=2

大阪市旭区中宮5-12-12 大工大前 ☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,523,150	INGS-西川セブン(N)	2人 3ゲージ 残0人
2	天地を喰らう(趙雲)	5,085,000	INGS-西川セブン(N)	
3	天地を喰らう(関羽)	5,465,200	JRA-落馬の小池がライバル-Y.I	
4	ゴールデンアックス	250.0	INGS-西川セブン(N)	ギリアス
5	ゴールデンアックス	254.0	INGS-西川セブン(N)	ティリス
6	マスターオブウェポン	1,391,400	INGS-DIS	5面
7	テトリス	999,999	SDI-BOSTON	ライン681
8	パワードリフト(A)	6'56"14	JRA-競馬狂Y.I	シットダウン

ゲームセンターカントリーボーイ ☆=1

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(イージー)	ライン=999	2代目ET	イージー
2	ウィロー	1,360,650	AIA相川	1コインALL 3機 他ノーマル
3	マスターオブウェポン	1,509,690	KAB久保	6面 ハード
4	原始島	1,554,000	篠原	1コインALLノーミス 5機イージー
5	四川省	1,714	あはは	寮長 ノーマル
6	天地を喰らう(趙雲)	5,107,500	AIA相川	クリア ノーマル
7	天地を喰らう(張飛)	5,054,200	AIA相川	クリア ノーマル
8	テトリス(ノーマル)	540,810	AIA相川	99レベル ライン787
9	閉店時間すぎてもねばる相川		(化物)………	
10				

ハイテクセガ表町店 ☆=14

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン (オート)	8'34"17	DiSP-ESU	ノーマル 全16ステージクリア
2	スーパーモナコGP (オート)	4,336	CAN'-VEL	ノーマル 予選2位 本戦1位×2
3	スーパーモナコGP (4速)	4,144	CAN'-TAC	ノーマル 予選1位 本戦1位×2
4	スーパーモナコGP (7速)	4,793	CAN'-TAC	ノーマル 本戦1位×2
5	大旋風	1,400,850	BIT.	ノーマル 2機設定 3周目の最初、ゲージ3
6	ウィロー	1,593,750	CCD	ノーマル ALLクリア
7	上海II	652	S. HIRAI	?牌×8枚 設定
8	ゴールデンアックス	261.0	匿名希望	ノーマル 2機 ALLクリア

チャレンジャー関大前店 ☆=7

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	ライン=613	SDI-BOSTON	ノーマルカンスト パターン無し
2	天地を喰らう(張飛)	5,386,000	SFC-あれっくす・おさーる	ノーマル ALL
3	ウィロー	1,690,750	A(T.N)C	3人 ライフ3 ALL 残0人 ノーマル
4	ゴールデンアックス	偏差値=401.0	CHAer-CMB-GEKI(ぷ)	2人 ドワーフ ALL ノーマル ノーミス
5	プラスアルファ	1千万+α	トイレがライバル キートン!!!	7-7 クリア時ノーマル 10万エブリ(連)あり
6	ターボアウトラン(M)	7'44"93	ILL-8A-X!	タイムイージー ALL
7	ワイルドファング	77,600	HART--BYEBYE	2人 ノーマル RD.2
8	クライムファイターズ	36	HART-「JUNKO号」	ノーマル 3人 RD.2
9	メカナイズドアタック	55,070	HART-FZR	ノーマル RD.1
10	フリップル	55,990	NAE(さとのすけどのへ)	ノーマル RD.9

ビデオゾーン50 ☆=6

鳥取県米子市灘町 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アルバレスタ	3,068,000	PAO	ノーマル6/5 クリア
2	プラスアルファ	3,463,300	SCP	ノーマル6/17 3-3 ノーエブリ
3	ワルキューレの伝説 (P)	1,313,130	SKY	ノーマル6/18 神43 クリア
4	ゴールデンアックス	309.0	S. Q	6/21 アックス クリア
5	ターボアウトラン	8'46"54	高下	6/22 オートマ
6	マスターオブウェポン	2,877,160	SYD	6/22 ノーマル クリア 残キ1
7	ウィロー	1,560,450	PAO	ノーマル6/28 クリア
8	ワイルドファング	301,700	UTU	ノーマル 5面 6/29
9	原始島	1,504,700	PAO	6/5 クリア イージー
10	ロンパーズ	2,054,150	PRT	1UP 7 6/28 クリア

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	101,250	前嶋	4面 3キ設定
2	トンマ	372,400	T. 島田	ALL
3	天地を喰らう(張飛)	771,800	○ ○	6面
4	プラスアルファ	3,221,900	前嶋	3周4面
5	テトリス	319,273	RZV	346ライン
6	ワルキューレの伝説	450,100	細川	ハート4 6面
7	ファイティングファンタジー	288,710	T. 島田	ALL
8	ブラストオフ	787,550	須方	ALL
9	ギャングウォーズ	119,020	前嶋	3面
10	ウイニングラン	2'05"098	FLE	イージー

三宮カーニバル ☆=12

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (AT)	3,845	SVR-MYA-NIS(す)	予選4位 1ミスゴール
2	スーパーモナコGP (4速)	4,510	SPREAM-SOL(主任)	301'93(1st) 4S 3'10"58(2nd) スランプだ。
3	オペレーションサンダーボルト	2,237,930	H. K	ALL クリア 命中率52%
4	ゲイングランド	30,963,865	END	ALL 120秒設定
5	ウィロー	1,636,150	ILLUSION-Sumi	ALL 残0 (3機設定)7万ロス
6	天地を喰らう(張飛)	5,279,200	MAT-Light Load	ALL ノーマル 連射なし
7	天地を喰らう(関羽)	5,223,300	THC-超人SIR(会)	ALL ノーマル 連射なし
8	天地を喰らう(趙雲)	5,120,200	THC-G・WAX(会)-TAN	ALL ノーマル 連射なし
9	大旋風	1,185,870	RCK-FG	2周目ノーマル 連射なし
10	テトリス	ライン=768	RZ!	カンスト

プレイシティキャロット島大前店 ☆=2

島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン	3'35"163	YAZ	テクニカル 6周設定
2	テトリス(イージー)	ライン=688	M. K	カンスト
3	大旋風	555,550	APEX-K.E	エリア62
4	ゴールデンアックス(1P)	255	APEX-MAK	ALL
5	ワルキューレの伝説	1,361,220	APEX-SKY	ALL 神×3
6	ウィロー	1,312,050	PAO	ALL ノーマル
7	原始島	420,900	APEX-K.E	5面 イージー 4機
8	イメージファイト	891,700	PTA	2-3
9	アクトフェンサー	6,958,460	PAO	3-3 (ニューバージョン)
10	アースシェーカー	22,917,660	APEX-MAK	JACKPOT 2回

コインスナック24 ☆=8

岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン (実戦編)	22,400,030	HCS-MPL(マ)	ノーミス×5 End.94 残×3
2	サイバリオン (基礎編)	12,456,760	HCS-KAW	ノーミス×4 残×3
3	アクトフェンサー	3,043,550	HCS-BOY	ノーマル 2周目3面
4	天地を喰らう(趙雲)	5,190,800	温恭院家定	ノーマル 全面クリア
5	プラスアルファ	3,737,700	HCS-BOY	ノーマル 3周目3面
6	ウィロー	1,506,650	HCS-MPL	ノーマル 全面クリア
7	ギャングウォーズ	289,070	HCS-KAW	ノーマル 全面クリア
8	ラスタンサーガII	325,200	ComB-(は) クソゲー処理隊顧問	ノーマル 全面クリア
9	忍者龍剣伝	465,400	HCS-KAW	3人 3ゲージ ノーマル全面クリア
10	ファイナルブロー	1,292,480	だれかのスコアー	ノーマル 4面

ジャスコ屋上プレイランド ☆=3

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴールデンアックス	237.0	F.S.S-CLOTHO	ALL ノーミス 2ダメージ
2	ウィロー	1,555,100	CYCLONE-AEG	ALL 残1
3	ギャングウォーズ	139,610	WAN	最終ラウンド
4	ワイルドファング	137,550	CLOTHO	R-4
5	プラスアルファ	10,000,000+α	F.S.S-LACHESIS	8-4で達成 残キ7+α
6	原始島	449,100	LACHESIS	R-5
7	アクトフェンサー	5,192,090	F.S.S-LACHESIS	2-5 ボス
8	天地を喰らう (1P)	5,103,400	JPS 力王	ALL 関羽
9	天地を喰らう (2P)	3,165,000 2,792,000	マサカズ & A.Y	ALL
10	メタルホーク (ニューバージョン)	11,737	NAU-LAP 風の谷	ALL 残×2 MARSHAL

ジョイランド松江店

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プラスアルファ	8,379,100	S. C. P	6周目4面 ノーマル
2	ウィロー	1,324,650	P. A. O	1コインALL ノーマル
3	アクトフェンサー	1,479,460	MAD	ノーマル
4	ヘビーユニット	1,063,850	VUL-YUY	2-3-2 ノーマル
5	A-JAX	1,784,300	VUL-YUY	ALL ノーマル
6	トップランディング	869	H. N	ALL 5時間25分
7	TATSUJIN	13,000,000+α	ADEPT-TOI	エリア999+α 5時間25分
8	ダライアス	5,053,110	E. S. P	A-C-E-IN-T-V ハード(残機つぶしなし)
9	サイバリオン (実戦編)	16,364,900	E. S. P	エンディング048 残機6
10	F-1 ドリーム	ポイント=36	K. I	全レース1位 ノーマル

アミューズメントマリオ ☆=1

岡山県倉敷市児島下の町1丁目2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プラスアルファ	2,947,200	A-TEAM ガッディム!!	ノーマル 2-7 ラストのボス相うち
2	トンマ	689,800	Fin-キャラメル	ノーマルクリア 3機設定
3	ウィロー	1,534,650	Fin-キャラメル	ノーマルクリア 5面 マッドマーティガン
4	ターボアウトラン (マニュアル)	8'25"37	土佐丸 P-BAD-BOYS-CLUB	1回クラッシュ、だって暑いんだもん。
5	ロンパーズ	1,148,880	MR. スイッカ	ノーマル 1up×1 49面
6	天地を喰らう(劉備)	5,157,000	DNA-キャラメル	
7	天地を喰らう(趙雲)	5,043,800	GOD-キャラメル	
8	天地を喰らう(張飛)	5,290,000	WHO-キャラメル	
9	天地を喰らう(関羽)	5,254,600	WHO-キャラメル	

アミューズ&レストメイヨー ☆=2

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プラスアルファ	1000万+α	PEY. MAR WIZ(怪), MVW	(連)あり エブリ20万
2	マスターオブウェポン	1,929,150	SFL-IBO	ACT.6 ノーマル
3	ゴールデンアックス	偏差値=338.0	SGP-CHAer-K. H	ALLキャラ赤点308.0ノーミス
4	ハードドライビング	250,360	ATC-LUM	ALL 8周目 SPEED ONLY
5	ウィロー	1,603,650	ILLUSION-Sumi!!	ALL 残0
6	スーパーモナコGP (AT)	D.P.=3948	SVR-MYA-NIS(す)	予選7位 1戦1位 2戦2位 AT
7	大旋風	714,870	SVR-MYA-NIS(す)	2-12
8	ワイルドファング	203,600	THC-G・WAX(副)-CAN	5周 あにき～
9	テトリス(カンスト)	ライン=641	SFL-MYA-PEY	FLASH POINT おもしろい～
10	フリップル	53,870	TOM	9面 入荷初日

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2 ☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	901,900	百武 淳	1コイン ALL ハードランク設定
2	ギャングウォーズ	163,510	GAL	4面、マイク使用
3	天地を喰らう(張飛)	4,451,400	チュー太郎	1コイン ALL ノーマル設定
4	ブラストオフ	340,950	山内承太郎	5-3 ノーマル設定
5	フェリオス(イージー)	462,440	山内承太郎	1コインALL 1ミス ノーマル設定
6	フェリオス(ハード)	814,780	山内承太郎	1コイン ALL ノーマル設定
7	テトリス(ノーマル)	392,409	KNIGHT-RIDER	レベル99 ライン440
8	スプラッターハウス	511,400	PRELUDE-XX	1コイン ALL ノーマル設定
9	ウイニングラン(イージー)	2′08″924	TURBO・TR-XX	ノーマル設定
10	フェイスオフ(5人モード)	4試合コールド勝ち	Z. X. R	日本使用 ノーマル設定

ジャスコ大分店ナムコランド ☆=1

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(イージー)	2′05″153	うふふの文丸！	
2	ウイニングラン(テクニカル)	2′27″506	うふふの文丸！	予2位、決1位
3	アクトフェンサー	9,999,990	鬼ゃ～ず. 王者Pochi！	ニューバージョン ALL 4-3で達成
4	テトリス	999,999	鬼ゃ～ず. R・M-まこと！	ライン=999 レベル=99
5	天地を喰らう(趙雲)	5,310,300	鬼ゃ～ず. 帝王RX-78！	ALL
6	ワルキューレの伝説	1,149,270	鬼ゃ～ず SOL！	ゴールド13850 残ハート4コ半、ALL
7	イメージファイト		皆さんダウン！	
8	フェリオス(ハード)	753,870	キングオブ芸夢同盟 阿部さん	ALL
9	フェリオス(イージー)	815,240	鬼ゃ～ず. 王者Pochi！	意識不明、ALL
10	ブラストオフ	747,800	キングオブ芸夢同盟 安部さん	3ミス、ALL

ゲームプラザ ☆=55

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP(AT)	4,442	ComB-㋜NOM	1クレ、ノーマル、クリア、タイム 7秒と12秒
2	スーパーモナコGP(4速)	4,550	塩ComB㋮ ペガサスラビットV	1クレ、ノーマル、クリア、タイム 1秒と8秒
3	スーパーモナコGP(AT)(4速)	31″44 30″92	ダートフォックスは熊本のもんじゃ!!	予選ベストタイム
4	ハードドライビング(ナムコバージョン)	276,326	わしが爆田博士じゃ!! C.Mひげぴん	スコア部門、1クレ、ノーマル、8周目のはず
5	ハードドライビング(ナムコバージョン)	1′21″18	酢ComB㋮ ペガサスラビットV	チャンピオンシップタイム、裏技あり、ノーマル
6	ウィロー	1,902,500	ComB-㋜NOR	1クレ、ノーマル、クリア、かせぎあり、2機設定
7	ウィロー	2,025,550	ComB-P.M.C-NOR	1クレ、ノーマル、クリア、かせぎあり、3機設定
8	ワイルドファング(1P)	324,150	ComB-(孔)KJK	1クレ、ノーマル、クリア、1upX2、2機設定ボーナス?
9	フリップル(1P)	72,580	PRTハゲ氏帰って来てⓋ	1クレ、ノーマル、1upX0、12面
10	ホラーストーリー(1P)	958,500	ComB-㋜MTR	1クレ、ノーマル 3機設定

HI-TECHSEGA延岡店 ☆=1

宮崎県延岡市幸町3-110 島津ビル1F ☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レッスルウォー	9,451,400	まったやん	1コインクリア
2	ゲイングランド	24,401,576	ELT-MGF NHK	1コイン 4-9 リトルハード
3	フェリオス	1,226,279	S・S・T・M	1コインクリア イージー
4	ギャラクシーフォースII	4,133,120	UGM	
5	上海II	668	バン吉	
6	スクランブルスピリッツ	3,762,670	らんまらんまで UGM	1コイン 2-3 イージー
7	アウトラン	4′34″53	GAP	Dコース
8	パワードリフト	6′54″85	あふてい	Bコース
9	パワードリフト	7′14″85	よしこ	Cコース
10	パワードリフト	7′01″45	あふてい	Eコース

☆ハイスコア掲載店にお願い
次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。
①お店の承認・または、記入者の印がない場合。
②常連者が勝手にハイスコアを記入してしまったハイスコア表。
③スコアがおかしい店(ウソスコアや初期設定など)。
☆個人申請について
個人で葉書などでハイスコアを申請する場合、「①機数設定②エクステンド設定③バージョン・タイプ④難易度⑤備考⑥店長印」が抜けていると集計しませんからご注意ください。
また、掲載店が用紙を送ったあとで記録更新されたものは来月に繰り越します。

モンキーハウス本館 ☆=32

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド(1P)	31,418,795	VERCA-なっぱ	ALL まだのびるだろう
2	ゲイングランド(2P)	62,281,615	なっぱ & JNR	ALL 共に完全ノーマル設定
3	ロンパーズ	9,116,390	VERCA-HSA	ALL 1up×24
4	プラスアルファ	10,000,000+α	やちょ G塔 の2名	9周目2000万+αまでやった
5	ウィロー	1,608,700	OKC	ALL
6	天地を喰らう	5,255,200	A・H	ALL
7	ワルキューレの伝説	1,758,360	G.M.C.MPP	ALL
8	メタルホーク	13,742	G.M.C.えるす	ALL
9	スーパーモナコGP	AT. 4,402	VERCA-HSA	PP. 3′09″57 3′14″28
10	スーパーモナコGP	4S 4,551	VERCA-HSA	PP. 3′01″93 3′08″04

迎夢館スーパーアカトンボ ☆=3

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,574,650	INDICK-APL	2人、3ゲージ ALL
2	ワイルドファング	217,700	FEY. TAS！	ノーマル設定 5面
3	プラスアルファ	5,103,000	CANLTD	4周目、4面
4	マスターオブウェポン	1,348,110	KGC. KAZU	ノーマル設定 5面
5	天地を喰らう(趙雲)	4,514,900	DNA	ノーマル設定 ALL
6	ワルキューレの伝説	1,575,680	Kim	ハート4、妖精3人
7	テトリス	ライン=354	西南の加藤	レベル85
8	ウイニングラン(テクニカル)	2′23″152	ROCK WOD	
9	ゴールデンアックス	偏差値=134.5	Y384	ティリス-フレィアァー使用 ALL
10	大旋風	1,091,300	KATTO	ノーマル設定

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,297,700	Mr-JOE	ALLクリア ノーマル 2人設定 3ゲージ
2	トンマ	358,000	Mr-RZ	ALLクリア ノーマル 3人設定
3	ワルキューレの伝説	478,250	Mr-TTM	R-8 ノーマル ハート3 1P-IC
4	ロボキッド	1,066,900	Mr-RZ	ALLクリア ノーマル 3機設定
5	上海II	T-478	JF6AZX	R-4 ノーマル 1P-IC
6	ロンパーズ	844,530	Mr-Hiro-II	R-40 ノーマル 3人設定 1P-IC
7	テトリス	201,142	Mr-Hiro-II	ライン222 レベル51 ノーマル
8	フェリオス(イージー)	476,820	Mr-TTM	ALLクリア ノーマル 3人設定 1P-IC
9	フェリオス(ハード)	256,510	Mr-TTM	S-5 ノーマル 3人設定 1P-IC
10	サンダークロス	5,397,180	Mr-RZ	S-6-1 ノーマル 3機設定 残7機中止

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1-2-3F ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングホーク	495,700	宮原ゆたか	エリア112
2	原始島	45,000	田中あつし	1面
3	コブラコマンド	355,200	吉村さん	3面
4	トンマ	229,900	江川 守	全面クリア
5	フェイスオフ(5人モード、日本)	トータル=14	泊 慎也 & 増川雅彦	全勝(3F)
6	ラビリンスランナー	517,950	森川俊一郎	全面クリア
7	ロンパーズ	135,560	辻 成裕	12面(3F)
8	マッドギア	884,744	小野義貴	
9	ブラストオフ	744,750	篠崎純久	全面クリア(3F)
10	サンダークロス	17,330,220	松本淳一	17-1

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド	16,547,019 16,601,970	出口・剛 清家・弥一郎	2P、ラストSt.4-10 よびこーせー
2	原始島	56,250 21,200	出口・剛 清家・弥一郎	2面 浪人
3	プラスアルファ	366,800	清家弥一郎	3面
4	ウィロー	1,000,000	平井三紀雄	全面クリア 長崎大学、学生
5	ウィロー	35,200	出口 剛	3面
6	天地を喰らう	4,823,500	岩永正臣	オール
7	ゴールデンアックス	78.0 111.8	鶴 邦彦 山口惠一郎	2P、オールクリア
8	ファイティングファンタジー	272,970	山下憲一郎	10円ゲーム オール、クリア
9	ライフフォース	825,400	西村秀行	2-3
10	ストリートファイター	685,400	川谷陽一	1～最終面中-1

ゲームシティOZ ☆=4

山口県小野田市高泊664-3 ☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	1,577,240	ZUN	ノーマル クリア ZAP×52
2	トンマ	758,500	WAC-BTK-KO	ノーマル クリア
3	マスターオブウェポン	1,446,630	WAC-ARAYA-HSK	ノーマル 3機 6面
4	原始島	580,300	WAC-ARAYA-HSK(改)	ノーマル 3機 5面
5	プラスアルファ	1000万点+α	TUC-CHUN	ノーマル 3機 8-4 山口店
6	ゴールデンアックス	偏差値=251.0	バブルスIDA	ノーマル 2人 クリア ギリアス使用
7	大旋風	1,145,450	WAC-ARAYA-HSK(改)	ノーマル 3機 2周目 エリア46
8	ウィロー	1,495,250	FLY	ノーマル 2人 3ゲージ クリア
9	ロンパーズ	2,307,870	ZUNちゃん	ノーマル クリア 1up×2
10	メタルホーク	12,586	WAC-ARAYA-HSK(改)	ノーマル 3機 クリア

プレイシティキャロット藤塚店 ☆=2

香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハードドライビング(ナムコバージョン)	118,304	MIYA	1′30秒設定 4周目
2	ゴールデンアックス	偏差値=241.0	PSG-ラッキーマリ	2人設定
3	大旋風	1,111,020	ALF-RUN	2-53
4	ウィロー	1,638,750	ALF-RUN	ノーマル 残0
5	アクトフェンサー	9,999,990+α	ALF-RUN	ノーマル 4-2
6	プラスアルファ	10,000,000+α	ALF-RUN	ノーマル 8-3
7	ファイナルブロー	3,128,470	ALF-RUN	クリア
8	テトリス	999,999+α	PSG-ラッキーマリ	ライン=751

タイトピア木屋町店 ☆=7

愛媛県松山市木屋3-10-13 ☎(0899)82-8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,506,500	GER-TKS	ALL まだいくかも?
2	大旋風	1,317,130	PIA-SUR-KEN I	2周目 61エリア
3	フリップル	73,190	PIA-JAN	ノーマル 4日目 R-13
4	トンマ	457,300	PIA-SUR-RJM	ALL
5	マスターオブウェポン	3,562,710	うーん簡単！ R-I	ALL ノーマル 残3
6	テトリス	999,999	PIA-CNT JAN	レベル99+α ライン999+α
7	原始島(1P)	605,450	PIA-CNT	LASTのボス
8	四川省	2,242	ELT-SUR-Y. T	ALL ノーマル
9	ファイナルブロー	2,257,200	NAG & SIN	ALL ノーマル
10	ウイニングラン	2′30″241	PIA-SURJET	3日目

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=2

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アクトフェンサー	9,999,990+α	ELT-SURPASSER-Y. T	5-1 残1
2	エンフォース	1,116,500	SURPASSER-LEE	ALL
3	マスターオブウェポン	3,685,900	SURPASSER-LEE	1コインALL ボーナス有り(50万)
4	ファイナルブロー	2,172,600	KOH	4面 キングジェイソン
5	天地を喰らう(張飛)	1,486,900	PETER HEADあーべ	7面
6	アルバレスタ	2,918,000	SUR-ああうて--LEE	1コインALL 6回目プレイ
7	四川省	2,242	ELT-SURPASSER-Y. T	全面クリア "佐藤さん"使用
8	上海II	1,246	JNR-Y. K	9面凰翼天翔
9	ヘルファイヤー	623,300	ELT-SUR-Y. T	1周目 6-8 1Pのみ
10	大旋風	571,250	ELT-SURPASSER-Y. T	61エリア うどんはもらった！

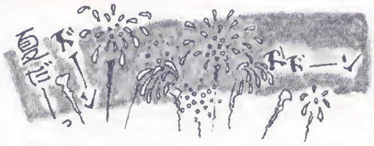
ゲームインプラザオリンピアン ,☆=7

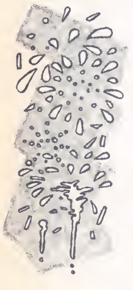
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	ランダムVER ライン=609	桑原"NSR"秀明	全消しボーナスなし ランダムなら負けん！
2	ワルキューレの伝説	1,170,160	BIG	ALL IC 妖精×4
3	ウィロー	1,561,800	ロニー山田	ALL ノーマル
4	大旋風	1,113,170	GMC. DURAN	連射有り IC 2-46
5	天地を喰らう(張飛)	5,149,700	ロニー山田	ALL ノーマル
6	原始島	1,632,700	GMC. DURAN	IC ノーミス 全面クリア ノーマル
7	ゴールデンアックス	偏差値=263.0	SUP. NYMPH?	ティリス使用 ノーマル
8	アクトフェンサー	9,999,990	GMC. DURAN	4-2面 ノーマル 以上 ALL
9	ファイナルブロー	3,737,560	SGP. CLOTHO	ALL ノーマル
10	メタルホーク	13,508	BIG	IC ALL ノーマル

次号(10月号)は8月30日発売!!

君のパワー どこにぶち込む!?





エリア88
ナイトストライカー
クライムファイター
ゴールデンアックス

■でるか!? グラIII! ダライアスII!!

表紙の裏をとれ



まぁ、大阪な訳だね。ウラ話といえばこの表紙を編集部で仕上げてる時、女の子のお客さんをナンパってたお客様が居やがってコンチキショー(死語)ってカンジ。お帰りになられたあと皆で罵詈雑言の嵐だったのはゆ——までもあるまい。そんな暑苦しい日々は亀屋のせいろに限るねとつぶやくわたくし。

(雑君保父)

ひとこと もう、一って待

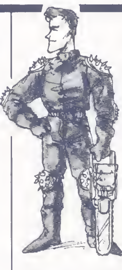
●大阪のショーの際は、本当にありがとう。初めての試みとしてはまずまずの成功。皆さんのお陰です。ただ、今でも心に残っていることは、当日わざわざお越しいただいたのに、会場の都合で沢山の方をお断わりしたことです。申訳なかったとお詫びします。

又来年!

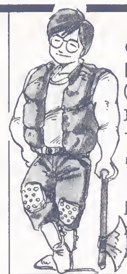
(大阪'89AMショー事務局　今西　徹)



●詰めテトリスに多数の応募ありがとうございます。あんなめんどうくさいものにこんなに解答を送ってくれるなんてありがたい。作る側はだいぶ苦労したので喜んでいただけるとてもウレシイです。第2弾も出るかもしれないので、よかったら問題も送って下さい。　　(ぜんじ)



●ついにビデオを買ったぞ//わっはっはー。ずるさんありがとう。好きな場面を好きな時に見れるのがうれしい。つい、ゲンジツまで巻き戻そうとしてしまう。さらにワープロまで入手してしまい、思考はすでにドットマトリクス//ＩＣ相手の毎日。次号に続く。(生物都市は近い—栗原桃郎)



●大阪から帰ってきてから数日後カゼをひいてしまった(39.5℃)。おかげで大旋風の攻略の一部が説明不足になってるかもしれないので、わからなければ聞いて下さい。

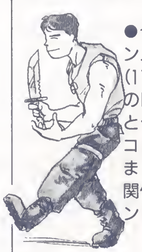
それと、月並みだが大阪は良かった。実は私は大阪生まれだったりする。　　(おなかが急降下爆撃隊・悠理)



●生まれて初めて大阪の土を踏んだ私。あまりにいろんな所が関東と違って、すべてが驚きの連続でした。この号が出る30日頃には再び大阪・神戸あたりに行ってる予定です。テトリスを愛する関西の皆様、よかったらいっしょにテトリスをLET'S PLAY!　　(T.J.)



●今回のパズルはこれでできたと思っても、もっと考えてみる必要があるぞ。同じ回数のルートがあるなら、もっと少ない回数のルートを探さなければいけない。しかし最近はきれいな葉書が多くて、つい選びそうになるので、残念賞に選ぶようにするかもね。
(公平を目指すAPAPA)



●やっとテトリスのオールカンストを100回やりました。(110回)う～ん苦しかったあの日々。あと話は変わるけど、とうとうアニメのビデオにもコピーガードが付いてしまいましたね(私には、そんなの関係ないけど)もっとローダン・シリーズを読みたいよー。
(バイオ)



●OAOついに開催される。まさに、大阪人の大阪人による大阪人の為のショーだった。OAOについては、色々と意見が別れる所もあるかもしれないが、これが「初めての」ショーである事を考えれば、成功と評価すべきでは。今後にも期待したい。しかし大阪のパワーは圧巻//　(GOD)



●大阪アミューズメントショーへ行って感じたことをひと言。とにかく広いなあと思った。天井がすごく高いし、ブース間の通路も幅が広く通りやすかった。東京のショーの主催者もこの辺を参考にしてくれたらと思った。
(ビデオをまわすのってとってもつかれた　ずる²)



●かつて人類は自然の偉力の前にぬかづき、その恩恵を感謝すると共にその暴威を怖れてきた…今授業中なんですぅ。あー忙がしい…そうそう、後記の似顔絵のネタに困ってます…誰かリクエストして頂けませんか?お願いしますぅ/
(人類の存在理由は判っても存続理由は判らない…。はん)



●やはりピンボールの神様っているんでしょうかね。それとも数うちゃ当たる、というんでしょうか。再びあることはないと思っていたピンボールのカラーページがまた出現した。うれしいですねー。

思い出しました。中断していた「ビデオゲーム講座」また始めましょう。　(C・C)



●先日、新聞みてたら「……は小学生のころからゲームセンターに出入りしており…」いまだにこんな言われ方されているとは…。もう少し書き方を考えてもらいたいですね。話かわって最近またクラックダウン始めた。いつもプレッシャーに負ける。うーむ。
(FRS—N.O)



●今回は大阪のショーについての感想が必然的に多くなりましたが、それはこの大阪で初めてのショーが成功だったということ。来年への期待をこめて特集させていただきました。それにしても、このような催しの際の裏方のご苦労は大変なもの。お疲れさまでした。　　(TM)

GAMEST ゲーメスト　9月号

■平成1年9月1日発売　第4巻9号通巻36号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03(293)9321
編集部 03(293)9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　あぁるじいぶう　漢炎剣　GOD鈴木
C・C　栗原桃郎　Z-BOY　N.O
T・J　APAPA　YOU.A　Joe山田　FIS　植村伴北
ずるずる　バイオ　海軟風　VAX
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画　AGC



SETA VISUAL WORKS SCENE ONE

「スーパーリアル麻雀PⅡ・Ⅲ&ツインイーグル」

好評発売中!!

DATAMが放つ
ゲームビデオ第1弾!

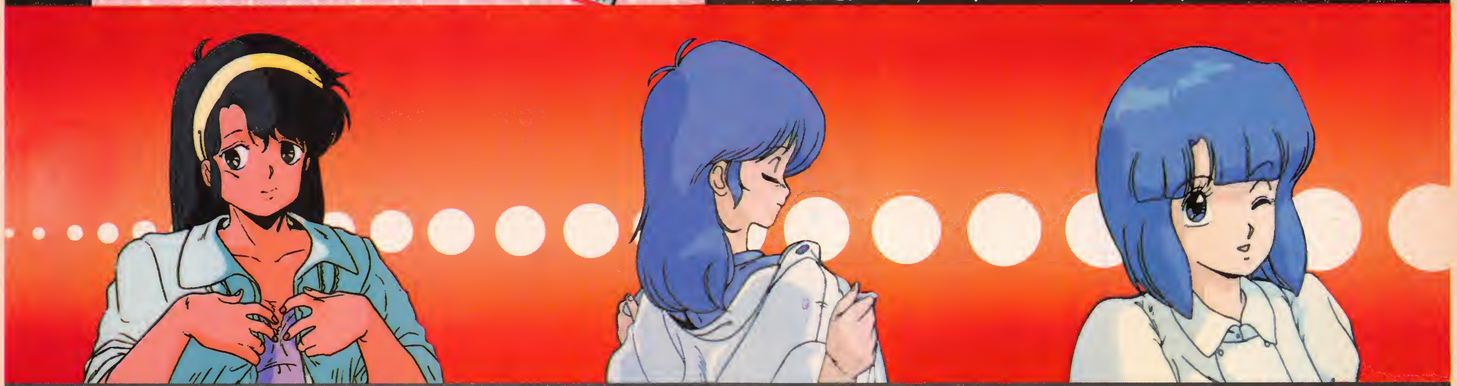
▶ツインイーグルス全ステージ収録!!

SHOWKOが、
KASMIが、
MIKIが君に微笑みかける!!

◆収録曲

1 オープニング
2 SR麻雀PⅡ
3 SR麻雀PⅢ
4 ツインイーグル
5 エンディング

W38V-7006
カラー29分
VHS Hi-Fi STEREO
税込定価￥3,914(税抜価格￥3,800)



好評発売中!!

東亜ゲーム・ミュージック・シーン1
「TATSUJIN～達人」



"達人" "ヘルファイヤー" "ワードナの森"
◆CD：税込定価￥2,472(税抜価格￥2,400)
H24X-10005
◆カセット：税込定価￥2,163(税抜価格￥2,100)
X21X-3505

好評発売中!!

「交響組曲ファイナルファンタジー」



◆CD：税込定価￥2,884(税抜価格￥2,800)
H28X-10007
◆カセット：税込定価￥2,472(税抜価格￥2,400)
X24X-3507

DATAM POLYSTAR CO.LTD

マップの中にプレー画面の写真入り!

スーパーモナコGP

©セガ

ずるずる

本選をこんな感じで紹介！
ドライコースのあとはウェットコースへ進む。
でも3位以内に入れるかな。



本選（ドライコース）

（写真の番号を追ってって、さあ本選だあ〜っ！）

スタート後、①へ。2つのコーナーへ。①はきつくないが②のコーナーが少々きつい。

オートマ、4速は全速、7速では、①を5速で②を6速で抜ける。

少しストレートを走ると③の地点へ。S字である。オートマ、4速では全速で、④⑤と抜ける。7速では、④までに7速になってるので、そのまま突っこみ、⑤へは6速へ落として抜ける。⑥のゆるい左カーブで再び加速！ 7速までもっていく。

しばらく走って、⑦の地点へ。看板を見ての通り、左への急カーブ。オートマ、4速では、タイミングを計って一気にステアリングをきり、インへへばりつく。7速では、6速へシフトダウンをして曲がる。⑧のものより、もっとインをつけるのがベスト。

ストレートを走ってしばらくすると、白地のシケインがあるぞ！ という看板⑨が見えてくる。そのあと、⑩のシケインがすぐくる。この2つのシケインは、ほとんど直線的に走れるので、あまりハンドルをきらないようにする。

クリッピングポイントを正確に！

そこを抜けると、⑪地点へ。少し左へ曲がっているので、壁にぶつかるぐらいインをついてみよう。

海を見ながら走っているとこの看板が現われる。⑫地点。⑫の右へのコーナーは、全速で突っ込む。そして、次の⑬の右コーナーの準備をする。

オートマでは全速。4速では、少しアクセルをゆるめて曲がり、7速では、一気に5速まで落として減速し、曲がっていく。⑭のようにインをつければバッチリなのですが。

トンネルへ入る前の右へのコーナー⑮へやってくる。ここは全速で曲がれるのだが、ここもコーナーに入る前にインへついて、イン側の壁にへばりつくように曲がりたいところ。

トンネルに入ると、ゆるい左カーブが長く続く。⑯、カーブの具合が一定でないので、あまり壁につきすぎてぶつからないように！

トンネルを抜けると⑰のヘアピンが待っています。オートマでは、オートマなのにできるシフトダウンで2回シフトダウンし、4速では、2速まで、7速ではトンネルを出て上空のたれ幕が通過したら、3速へ1速ずつ落として曲がります。フルブレーキをする場合は、ブレーキングポイントがポイント、⑱。あまりおそいと、アウトにふくらむか、ぶつかるかします。





これがクラッシュだ！

クラッシュってあまりしないと思うけど、すると、こんな図になる。マシンはバラバラ、色々とマシンがふっとんでいきます。是非やって？ みて下さい。





ヘアピンを抜け⑲、⑳と、左、右のかるいコーナーを抜けて、最終ストレートへやってきます。

最終ストレートでは、㉑のちょっとしたシケインがあります。ほぼ直線なのですが、あまりあまく見ると、クラッシュしますので注意。これを抜けて1周終了です。

ミスは命とりだ！

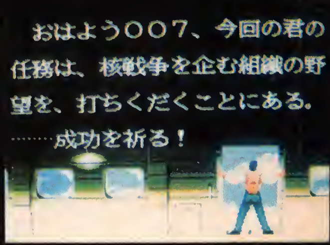
とにかく敵車が速いのでミスは許されません。予選で少なくとも5位以内に入ること。

スタートして順位を上げたら、後続車に抜かれないようにブロックしてやること。

1周目で3位をキープして、2周目、3周目でできれば、上位をめざす。あまり無理して順位を落とさないように。

ドライバーズポイントを狙う人は、やはり1位を！

しかし、7速のマシンは大変なのでした。



さあ、任務の開始だ！


始めのシーンは空中だ。スカイダイビングして戦う。


ロープを伝って敵がどんどん上から降りてくるぞ。


バックにチェルノブのポスターが！

百円を入れれば君も秘密情報部員

NewGame
君のハートを狙い撃ち!!

シークレット エージェント
SECRET AGENT



任務を遂行し、美女をこの手に。

データイーストから、最近のデコゲームのいろいろな要素を取り入れたスパイ・アクションゲームが出た。

スパイ・忍者ものが大好きなプレイヤーにとっては、絶対見逃せないぞ。また、ゲーム中にはカルノフ、チェルノブのポスターがはられているのも大ウケだ。

カッコ良く、ちょっとマヌケなシークレットエージェント、デコファンならやる価値はあると思うぞ。

STORY

核戦争を仕掛け、世界を焦土と化した後に、世界制覇を成し遂げようと企む凶悪組織があった。その名は、ダーク・スペクター。その組織のことは、その名以外全く知られていない。

米国秘密情報員のJOEは、彼らのミサイル発射を阻止し、その黒い野望から世界を守るため、空へ、海へ、敵の要塞へと敢然と立ち向かって行くのであった。

基本的なルール

プレイヤーはダメージ制で、ゲージが全部なくなるとやられてしまい、ゲームオーバーになります。これはロボコップとほぼ同じルールです。ロボコップ同様、面をクリアしても体力は戻りません。コーラで体力を回復させないといけないので注意して下さい。

攻撃はショットボタンを押して行いますが、弾数に制限があります。バレットを取ると増えるようになっています。めったにないと思いますが、弾を撃ち尽くすとガンがなくなり、キックしかできなくなります。この時は、バレットや面クリアで弾を補充すると、ガンが再び撃てるようになります。

ボスによっては、攻撃をくらうとガンを落としてしまうこともあります。その時はあせらずキックを有効に決めていって下さい。

HOW TO OPERATE

8方向2ボタンで行います。左がショットボタン、右がジャンプボタンとなっています。

ジャンプは、レバーを真上に入れた時のみ垂直にロングジャンプします。また、通常のシーン以外では操作方法が少し異なります。

水中、空中シーンではジャンプボタンは使いません。ま



Joe·M·KIKUCHI
米国秘密情報部員の彼は銃の腕はもちろん、空手の技も優れており、今までにも多くの任務をクリアして来た。ドラゴンニンジャで大活躍したブルースの子供。



JANE MARYAM
ジョーの仲間の彼女は、うかつにも組織に捕えられてしまった…。(スリーサイズは、上から83・57・80です。ちなみに靴のサイズは23・0、年令はヒ・ミ・ツ♡だそうです。


巨大ザメはしつこいぞ。



水中のバトルから脱出だ。


デブ&カルノフのポスター。


工場内ではトラックがいっぱい。



こいつは顔面が弱点だ。



水中のシーンだ。弾がかわしづらい。



ボスの攻撃をくらうとガンを落としてしまう。



滑車でヒュ〜。



DE-BU／
体力だけのただのデブ。(ちなみに好物はチョコボール？)



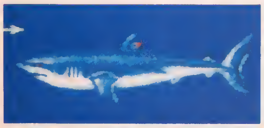
FLYING-MAN
空を飛び、爆弾・火炎弾を投げて走る。倒すとたまにジェットを出す。



MACHINE・GUN
クレイジーなマシンガン野郎。(ロスOOールドの名なしの戦士ではありません。)



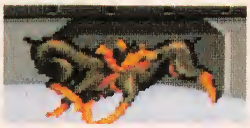
ZAKO
下っぱのかす敵。パンチで攻撃してくる。



BIG-SHARK
3ステージのボス。人間に操られ、凶暴になっている。(殺したらカマボコにして下さい。まずいか？)



MARINE-ZAKO
水中銃で攻撃して来る。



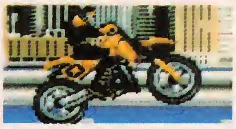
DOBERMAN
プレイヤーにヘフヘフしながら体当たりして来る。(お手も出来ない、バカ犬)



GORNOV
ダークスペクターの大ボス。しかし彼は何も………(うわさによるとチェルノブの祖父らしい)



DIVING-ARMOR
水中ミサイル・マジックハンド等で攻撃して来る。中に人間が入ってます。



RIDER
バイクに乗って攻撃してくる。(仮面ノリダーではありません／似てませんね。)



KARNOV-SAKATA
あのカルノフです。彼は組織に買収され、力を貸すことになった。今回は炎を吹かず、シルクハットを投げて攻撃して来る。



TIGER
組織ペットのトラくん／(ツムライリュージョンではありません。)



IRON-JAWS
組織に改造されたプロレスラー。アイアンアームで弾丸をはじき返す。

た、バイクのシーンではレバーを上に入れるとウイリーします。(この時はナナメ上に弾が撃てる。)また、下に入れるとハングオンして弾をかわせます。(この時は弾を撃てない。)

多彩なそれぞれのシーンに合わせた操作感覚をマスターしていって下さい。

アイテムについて

シークレット・エージェントにはさまざまなアイテムがあります。ほぼ全部取ってソンはないので、逃さず取っていきましょう。

1 コーラ
ライフゲージが3ゲージ回復します。

2 バレット
ノーマル銃の弾を補給します。

3 ジェット
地上用は空を飛べ、水中用は速く泳げるようになります。

4 タイム
制限時間を延ばしてくれます。

5 マシンガン
銃のパワーアップです。弾数制になっています。

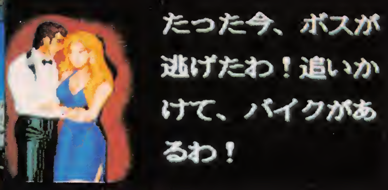
6 ゴールドパーツ
5個集めると最強の武器、ゴールドガンを作ることができます。ゴールドガンはタイマー制になっています。

発売は7月下旬の予定なので、出回ったら攻略もやってみようと思うので、待っててね。では、このゲーム紹介は自動的に消滅する。(古くて何のことかわかんない？)

(ぜんじ)



バイクでの操作性に慣れよう。



ボスが逃げた。次はバイクシーンだ。



仲間を助けるには虎を倒さねばならない。



つぶされるな／慎重に。

ホラーストーリー

タイトル画面



コミカルキャラのめじろ押し。1プレイ中キミは何回笑えるか？

ストーリー

平和だったパラレルワールドも、今や魔物の住む町となってしまった。

そこにある日、勇敢な若者が現れた。彼らは魔物退治を始めたのだ。彼らは酒場をあとにし、砂漠を越え、ついに魔物を操るデーモンの城をみつけた。奴を倒せばまた平和が訪れる。果たしてデーモンを倒せるか？

怪物退治で全7面

1Pはブループレイヤーを2Pはレッドプレイヤーを操作して怪物を退治しながら進みます。

面数という概念がないそうですが、ダメージゲージのある大型キャラは全部で7匹いるので、あえて区切るとしたら全7面構成ということになります。最後に待ちかまえているボスを倒すと全面クリアでゲームオーバー。

アイテム

◆武器選択パネル

これはときどき出現するパネルで、左から飛んできてからは約2〜3秒で次の武器に変化するので、好きなところでチェンジしてください。ただし、2人同時プレイ時は2人で同一の武器を持つことはできません。これをやると1P・2Pの現時点での武器がそっくり入れ換わってしまいます。

M＝標準ミサイル。1P側の標準装備で4連射できます。破壊力は中堅です。

L＝標準レーザー。2P側の標準装備です。大量の敵に一度にダメージを与えることができます。更にワインダーも可能で、使いこなせれば強力な武器になるでしょう。別名ヘルファイヤーレーザー。

B＝ボンバー。2連射まで可能で、爆発中もダメージを与え続けるので破壊力はナンバーワン。しゃがんで撃つとけっこう使いやすい。2人同時プレイでは多用しよう。

V＝カッター砲。ボタンを押しっぱなしでフルオート連射してくれる。欠点は遠くまで届かないこと。それでも接近すればかなりの威力が期待できます。

3＝3WAYショット。3方向に飛んでゆきます。ただし弾一発の威力はかなり弱いので、そこは連射でカバーしよう。ボンバーを持っている側の援護には最適。

◆その他のアイテム

♡＝ハート。取ると500点プラス。

P＝プロテクト。3つ集めると、プレイヤーの服がプロテクトスーツになって（灰色の服になる）1回だけ敵から守ってくれます。でも穴などに落ちたときは無効。また、プロテクトスーツを着ているときにPマークをとると、5000点になってストックはされません。

あとは、**ベル**があり、触れただけ300点ずつ入ります。またちょっと頭をつかうと、このベルで隠れ1UPさせることができる、んじゃないかなあ。（と、お茶を濁す…）

他は特定の場所に弾を撃ち込むと点が入ったりするところもあるので探してみて下さい。

あとはプレイヤーには「踏む」という攻撃ができます。これは俗にいうクリティカルヒットというやつで、耐久力のあるザコも一発で倒せます。（ショットで倒せないキャラはダメ。）

さらに、2人同時のときはお互いの頭の上に乗ることもできます。踏みつけ攻撃は敵の頭から頭へ乗りながら倒すこともできるぞ。


爆笑キャラその1。顔がまたいい（?）


「ドラバスだぁ!」と言って炎と体の間に入ると…。

☆ハイ・ジャンプの仕方

ジャンプ・ボタンを2回続けて押すと、高く跳ぶことが出来ます。



ステージ紹介 かるーく3面まで

では軽くステージ紹介しましょう。

ステージ1 中国

最初はチョウがある字を形どって飛び去ってゆきます。（おー芸が細かい!）

始まると、キ○ンシーもどきが三輪車にのってきます。懸命にこいでいる姿がカワイイ。けど思ったより速いのでぶつからないように。

その次の屋根や雲は乗ることができる。この辺でジャンプ系の操作に慣れてしまおう。


三輪車。けっこう速いのでボーッとしてるとぶつかる。



ハイジャンプより雲に乗って攻撃した方が楽でしょう。


1面ボス。弱点は頭。

小竜はセンチピートと同じで、頭を撃つと少しずつ短くなっていきます。全部倒そうとしないで、ときには逃げることも考えておこう。最後の迅龍は頭に弱点がある。ボンバーを持っていれば楽に倒せるでしょう。

ステージ2 日本

最初に風船で向う岸に渡るところがあります。特に2人同時でやってるときは、風船につかまっているときに重なると落ちてしまうから、なるべく離れて乗るようにしよう。

しばらく進むと人面樹がいるが、火山のように弾を出してくるのでつらい。顔に弾を撃ちこんで黙らせてしまおう。


風船で向う側へ渡らないといけない。

バリバリ シューティング

ゼロウィング

©東亜プラン

さすがと言おうかタイガーヘリシリーズの伝統を活かした純粋のシューティング。9月発売。期待作。

究極タイガー、達人などの開発メーカーとして知られる東亜プランが、またバリバリのシューティングゲームを制作しました。ゼロウィングがそれです。

横スクロール武器は3種類

今回のものは横スクロールで、自機の上下にオプションを装備しての攻撃となります。

究極タイガーでショットのフォーメーションを4種類の中から選んだのに対し、ゼロウィングでは3種類から、同様にアイテムにより選択でき、それぞれが3段階までパワーアップします。

◆バルカンショット…自機が最初から装備している通常弾で、パワーアップすると弾が上下にひろがって飛ぶようになります。

◆レーザー…小型の敵を貫通する武器です。パワーアップすると1発の威力が強くなります。

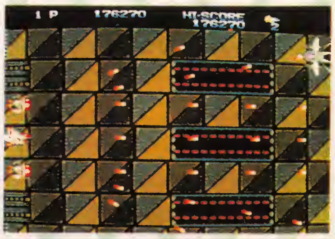
◆ホーミングミサイル…敵を狙って飛んでいく弾で、連射が効きます。パワーアップによりショットスピードが速くなり、追尾がきつくなります。

以上の3種類の武器を場所に応じて使い分け、進んでいきます。

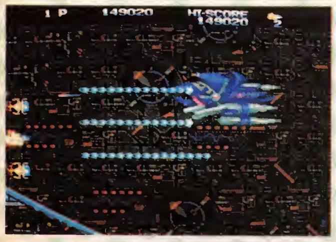
もう一方のボタンはボンバーではなく、プリソナービームの発射に使います。

プリソナービームとは、小型の敵をとりもちのようにつかまえてしまうビームのことで、これにより捕らえた敵は自機の前でシールドにすることが出来ます。

ゼロウィングでは、このプリソナービームの使い方がポイントになるでしょう。



バルカンショットは上下に広がる。



レーザーはショットパワーが強い?



ホーミングミサイルは敵を狙う。鬼の連射！

燃えるしかない!?

ゼロウィングの特徴を挙げるとすれば、最近のどんなシューティングゲームよりもシューティングらしい、ということが言えると思います。さすがはタイガーヘリシリーズの東亜プランというところでしょうか。

とにかく、純粋にシューティングゲームが好きな人ならば燃える価値があると思います。決して簡単ではないけれど、つまらないゲームでないことは保証します。

くわしい紹介は来月号をお楽しみに。9月の発売予定。（YOU・A）



プリソナービームで敵を捕らえよ！

魔物退治だ！



超強い。弾の出がワードナしてる。



爆笑キャラその2。撃つとびっくりして起きる。



人面樹。弾が強い。

最後の将門は頭が画面をグルグル回転する。ヤリに気をつけて、ひたすら頭に攻撃。体を撃っても意味ないよ。

ステージ3 亡霊船

ここ辺から難易度がビシバシ上昇します。まるで「はやく終わってください」と言わんばかり。

ここは海の上なので小舟を乗りついで進みます。ボートはなんでもないようですが、2人で横に並んで乗ると沈むという極悪ボートです。なぜか頭の上に乗っていれば沈まないという変なボートだ。



将門。ヤリに気をつけて頭狙え。

また、ここのボスがえれー強いんだ。大クラゲが子クラゲを落として、その子クラゲが極小クラゲを落とすという、グラIIのモアイさんもまっ青になったとか?

…というわけで、今回はここまで。写真ではもう少し先の紹介もしてあります。



「足場がよけりゃなぁ…」

どちらかというと、感じとしては同社が前に出した「ワードナの森」みたいなゲームです。ワードナをやりこんだ人なら文句なくお勧めできます。ホラーといってもコミカルなキャラばかりなので、見てるだけでも楽しめるでしょう。（FRS・N・O）



やはり彼女なくしてホラーは語れませんね。オノが痛そ。



地面は1キャラ分すべる。ちなみに最終面。



「ハッ！」と言って骸骨を起こすかどうかは不明。

大型キャラの格闘ゲームだ！

NewGame
君のハートを狙い撃ち!!

ストリート スマート

シカゴあり、ラスベガスあり、ホワイトハウス裏(？)ありの格闘技物だ！ めざせ全面クリア。

ゲーム内容

力と技がぶつかりあう、接近戦・肉弾アクションゲームで攻撃の異なった個性的な2種類の主人公を操作し、血気さかんな猛者達を相手にアメリカ格闘技大会のナンバーワンを競うゲームです。

ゲーム基本構成

主人公はパンチ・キック・ジャンプボタンを駆使して戦います。全8ステージ構成。ステージ制には国盗りの要素が含まれており、マップは1ステージを勝利するとその地方を制覇したことになります。

また、2P同時のときには面クリア後、その面のサブ画面で主人公同志が戦い、勝利者を1人だけ決めなければなりません。勝利者にはそのステージのミス・OOOOから祝福を受け同時にライフが回復します。

さらに、全面クリアした時点で2人とも生き残れたら、今まで制覇した全てのスペシャルステージ（ステージ9）が始まります。

攻撃方法

（1P2P共通）Aボタン＝キック、B＝ジャンプ、C＝パンチ、A+B＝バク転、A+C＝ジャンプキック。1Pは空手家、2Pはプロレスラーで少々ちがいがありますが、くわしくは次号で。

ステージ構成

このゲームは、横画面・横スクロールします。ひとつのステージは3画面分あります が2P同時の対決時は、さらに6画面になります。

ステージ1サンフランシスコ
ステージ2ダウンタウン
ステージ3ルート89
ステージ4マイアミビーチ
ステージ5ジャクソン広場
ステージ6ラスベガス
ステージ7シカゴ
ステージ8ホワイトハウス裏

2P時の最終面がステージ9フットボール場です。

主人公の持ち機は2人で、ディップスイッチで3人にすることができます。コンティニューはゲームオーバー後10秒間で決まりますが、5秒以内に入ったときABCのいずれかのボタンで解除できます。またコンティニュー画面時にコインを入れると、カウントが再び10秒までもどってくれます。

まとめ

このゲームは常に作る上でリアルを追及している、とのこと。少ない誌面で少々わかりにくいかもしれないが、一言でいうとストリートファイター級の大型キャラが何人も画面中をガンガン動きまわる格闘ゲーム、といったところ。

そして観客人がただの背景ではないらしい（？）どういうことか私も知らされていないのですが、まあ、発売されるまでのお楽しみ、としておきましょう。

（N・O）


大男のパンチは効きそう。


ほとんど見せ物。


強力な足払い。


16文キックで敵がフッ飛んでいる。



空手家ヒサン。「まさにアンポンタン！」

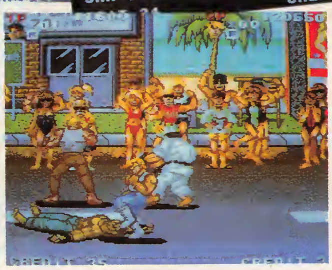


タイトル画面。


こんなときにカウンター。すわってていいんですか？



チャンピオンシップ画面。


空手家が妙に浮いてるような気がする。一人のびてるし。

ユニークなビジュアルカードゲーム

ドカベン2

©水島新司
©秋田書店
©カプコン

好評の「ドカベン」が
更に面白くなった！







CPシステム
第6弾

新谷かおるの
マンガがゲームに
登場!!

エリア88

©DAIPRO ©1989カプコン

オレたちは命知らずの
外人部隊
ここは地獄の激戦区







ゲーメスト
Sept. 1989 9
No.36
平成元年9月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻第9号通巻36号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤　博
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価500円（本体485円）
（送料66円）

雑誌03659-9